CD-ROM, Shareware-PD,

Telematica & ALTRO

giga byte

XENIA EDIZIONI

v 1.01 - Ott.94 - Lire 6000

ALFABIT

Il computer insegna se stesso: l'informatica facile e divertente

la "MACCHINA PER FAR SOLDI"

Avete speso per acquistarlo: ora usatelo per guadagnare!

SPAZIO, Ultima Frontiera

Quando l'Hard Disk comincia a 'soffocare': Rimedi & Soluzioni

SILVER DISC

Il 'medium' del futuro sta cambiando il nostro presente!

ON LINE

Quattro passi nel CIBERSPAZIO...

UN MOMENTO!
Qui doveva esserci un floppy con il software di comunicazione per PEGASO.
Se non lo hai staccato tu, c'è qualcosa che non va: fallo presente all'edicolante.

MORE...

GIGABYTE HOT LINE

La linea più calda di questo autunno!



Se vi occorrono consigli, suggerimenti, spiegazioni, informazioni, ecc. (Oppure se volete proporvi come redattore, lasciare messaggi e annunci, esprimere giudizi sulla rivista o su un argomento particolare...)

144-22-09-45

(635 lire al minuto + IVA, meno di un caffè e non fa neanche male al fegato, anzi...)

GIGABYTE:

THE SOLUTION TO INFORMATION OVERLOAD

Grazie per aver trovato il tempo di leggere questa pagina introduttiva, e soprattutto per aver scelto di acquistare questo primo numero di GigaByte.
Sappiate che il contenuto delle prossime pagine è il frutto di un impegno che tiene unite migliaia di persone in tutto il pianeta, come l'equipaggio di una gigantesca nave lanciata verso mondi ancora inesplorati.
Non si tratta di un'esagerazione: questa nuova rivista nasce dalla sinergia di elementi diversi, come può essere l'esperienza editoriale che accomuna redattori e lettori, oppure la filosofia e l'etica che tiene uniti programmatori e distributori del software 'non commerciale' e di quello commerciale a basso costo. Ma soprattutto riflette la voglia di conoscere e di comunicare che sprigiona dai byte che ogni secondo sfrecciano attraverso le immense reti telematiche mondiali.
Il risultato è (e questo sarete voi stessi, speriamo, a confermarcelo) una pubblicazione 'diversa' ma con un'aria familiare, grazie alla quale l'esplorazione del mondo informatico si trasformerà in una piacevole scoperta delle vostre potenzialità e del vostro spirito creativo. Una pubblicazione che, con la vostra partecipazione attiva, potrà plasmarsi sempre più sul vostro modo di vivere l'informatica personale, come hobby o come professione, aiutandovi soprattutto a gestire il 'sovraccarico di informazione' che ha ispirato il titolo dell'editoriale.
Fondamentalmente GigaByte è dedicata a voi — a chi adesso sta leggendo queste righe di introduzione — perché nasce proprio da quella lunga esperienza che noi stessi abbiamo vissuto e viviamo come lettori di pubblicazioni informatiche e utenti di personal computer.
Ed è stata sognata proprio come risposta a tutti i problemi che questo ruolo comporta e a tutti i desideri che esso può stimolare: e il sogno è diventato improvvisamente realtà, anche se noi — in un certo senso — abbiamo ancora l'impressione di vivere un'esperienza onirica…
Ma ora dobbiamo salutarvi, perché l'editore ci ha appena 'svegliato' ricordandoci che — naturalmente — bisogna darsi da fare per il prossimo numero, nel quale troverete diverse novità che accontenteranno anche chi potrebbe non aver trovato subito quello che cercava.
Arrivederci a novembre, quindi, e intanto buona 'esplorazione'.

Bonaventura Di Bello

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 MILANO — Direttore Responsabile: Roberto Ferri — Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello — Capo Redattore e Coordinatore Tecnico: Francesco Gasparro
Hanno reso possibile la realizzazione di questo numero: Dio, Internet, MC-link, ELIN Computers, Tecno Skema, i programmatori shareware, Enrico Colombini, Domenico Di Ruocco, Antonello Mesiani, Hans Dokter, Marco Galardi, Giuseppe Meneghini, Marco Auletta, Céline Di Pisa, Pasquale (Lino) Ciociano, Alfredo Meola, Stefano Giorgi, Gerardo Cuono, Gianni Migliaccio, Antonio Cuono, Maria Cristina Zito, Roberto Speranza, Mauro Merola, Maria Lembo, Emanuele Scichilone, Stefano Petrullo.

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 MILANO — Per Contattarci: Redazione (02) 878511 (6 linee r.a.) - Fax (02) 878567 — Linea Non Stop: 144-22-0945 — Progetto Editoriale/Grafico e Impaginazione: "SurfAce" di A. Mansi - Centola (Sa) — Fotolito: Litomilano - Brugherio (Mi) — Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (Mi) —Concessionario di Pubblicità: Spaziotre - P.le Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55/77 - Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione mensile in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 50%.

ATTENZIONE!

PER INFORMAZIONI SULLE AZIENDE FORNITRICI DEL MATERIALE
DI CUI SI PARLA NELLA RIVISTA CONSULTARE L'INDICE DI PAGINA 99.

Comunicazioni) e John Romero, autore di Wolfestein 3D e DOOM (il gioco vincitore del Summer Shareware Seminary).



1. RACK VENDORS
Colui che distribuisce lo shareware attraverso la i negozi o i cataloghi per corrispondenza, spesso dietro versamento di una Royalty all'autore e in ogni caso sempre previa autorizzazione scritta dello stesso.
I rack vendors cercano anche di promuovere la versione registrata dei prodotti, acquistabile presso di loro.
Fra le compagnie più famose ricordiamo Gold Medallion, Universal Shareware, Public Brand, ecc.

2. LCR
Sigla che sta per Low Cost Retail (Prodotto Commerciale a Basso Costo), e che definisce quei programmi completi e già registrati (quasi sempre giochi) il cui costo finale è molto basso (in genere inferiore alle 20.000 lire).

3. 1992-93
Per i più curiosi, citiamo i programmi vincitori delle edizione dei due anni precedenti. Per l'edizione 1992, ricordiamo: Animated Series, As-Easy-As, Commander Keen, Paint Shop Pro, Skyglobe; un premio speciale è andato all'autore Bob Wallace (PC Write ed Editor), che viene ricordato come fondatore dello shareware insieme a Andrew Huegelman e Jim Button.
L'anno scorso, invece, furono premiati, fra gli altri: Wolfestein 3D e Math Rescue della Apogee, Envision Publisher, Drag and View, PKZip, Cross-stich Designer, Draft Choice.

4. DOOM COMPLETO
La versione registrata e quindi completa di Doom è disponibile presso la Systems Comunicazioni al prezzo di L.99.000 IVA inclusa.

5. Id SOFTWARE
La id Software, il cui nome originale era IFD (Ideas From the Dark) abbreviato poi in ID (che all'inizio stava per In Demand) è famosa per avere in precedenza sconvolto il mercato videoludico con Wolfestein 3D. Il gioco raggiunse rapidamente i vertici della popolarità, e i critici rimasero sconvolti dalla qualità che un prodotto shareware era riuscito ad offrire. Il successo della versione shareware conquistò agli autori ben 150.000 registrazioni, e altrettante copie complete ne furono vendute nei negozi col titolo Spear of Destiny.

SUMMER SHAREWARE SEMINAR

Quanti di voi saprebbero dire cosa è successo dal 23 al 26 giugno a Indianapolis?

Chi segue il fenomeno shareware molto da vicino avrebbe di sicuro dato la risposta giusta, ma per tutti gli altri saremo noi ad informarvi dell'importantissimo evento che ha visto protagonisti, per il quarto anno consecutivo, autori, software house e distributori.

Il *Summer Shareware Seminar* ha offerto, anche quest'anno, numerosi spunti di riflessione e diverse occasioni per discutere dello sviluppo e la diffusione dello shareware nel mondo, soprattutto per quanto riguarda il mercato extra-statunitense.

La conferenza ha assunto ormai caratteristiche di tutto rispetto, con ospiti illustri e numerosi: quasi 300 autori e un centinaio fra distributori, *rack vendors*[1], BBS e rappresentanti esteri delle software house.

Sono stati dibattuti temi importanti come la diffusione dello shareware, l'acquisizione delle registrazioni e la vendita dei prodotti *LCR*[2] in particolare nei mercati esteri.

E a proposito di estero, alla conferenza era presente uno dei maggiori rappresentanti italiani dello shareware, la Systems Comunicazioni, invitata tanto come editrice della rivista Persona Computer quanto — soprattutto — quale rappresentante in Italia delle più importanti case americane produttrici di shareware (Epic, id Software, Apogee, Software Creations, ecc.) e membro ufficiale italiano dell'ASP.

GLI 'OSCAR' DELLO SHAREWARE

Ma il Summer Shareware Seminar non ha ospitato soltanto conferenze tecniche e commerciali. Una serata è stata dedicata infatti alla premiazione dei migliori programmi shareware dell'anno, cerimonia nota come "Shareware Industry Awards".

Una vera e propria 'notte degli Oscar' per tutti coloro che — numerosissimi — vi hanno partecipato.

> facile
>
> **WinG: la rivoluzione videoludica in ambiente Windows?**
>
> Annunciato in occasione dell'Ottava Edizione Annuale della Computer Game Developers Conference (CGDC, la Conferenza degli Sviluppatori di Videogiochi) di San Jose, il sistema WinG — fondamentalmente una DLL a 32-bit della Microsoft sviluppato in collaborazione con Intel e altri grossi nomi — dovrebbe rivoluzionare completamente il mondo della programmazione di videogame in ambiente Windows.
> Come esempio di applicazione di questa rivoluzionaria API (Application Programming Instructions, Istruzioni per la Programmazione di Applicazioni) sotto Windows, al CGDC è stata appunto presentata una versione di Doom in versione 'nativa' di Windows, che ha letteralmente sconvolto i presenti raggiungendo, su un 486 DX2, la stessa velocità di esecuzione della versione DOS in una finestra grafica ridimensionabile con risoluzione 640x480.
> Grazie al nuovo WinG, quindi, la prospettiva di applicazioni ludiche 'native' per il nuovo Chicago potrebbe rivelarsi più rosea di quanto si potesse immaginare.

In ogni categoria sono stati selezionati i 5 migliori programmi, e solo il migliore fra essi ha conquistato la palma della vittoria.

Ma vediamo assieme chi è entrato in finale e quali sono stati i vincitori[3] dell'edizione 1994:

— Nel settore utility sono entrati in finale List, Screen Thief, Smiler Shell e Winzip; vincitore quest'ultimo.

— Per il software applicativo i finalisti sono stati PC-File, 2Edit, Telix, Button File, e il vincitore Boxer.

— Nel campo della grafica (tool e applicazioni) hanno sfiorato la vittoria Graphic Workshop Dos e Windows, NeoPaint, Paint Shop Pro; ma a raggiungere il podio è stato Top Draw.

— Il settore multimedia e presentation ha visto in finale CD Player, Multimedia Workshop, NeoShow Pro e il vincitore NeoBook Pro.

— I programmi didattici (education) giunti finalisti sono stati invece PC Fastype, Talking Teacher, Win Flash, Word Rescue, XYSee e — vincitore — School Mum.

— Fra i numerosi giochi concorrenti, in finale sono arrivati Blake Stone, Duke Nukem 2, Epic Pinball e Doom, il quale — violento com'è — ha praticamente stracciato la concorrenza.

— Fra i programmi dedicati al settore hobby-casa hanno primeggiato Brother's Keeper, GeoClock, la serie Organize Your... e il vincitore Movies To Go.

Possiamo già anticiparvi che tutti questi programmi e molti altri dello stesso calibro saranno ospiti della nostra rivista, a partire da questo numero.

DOOM: DESTINATO ALLA VITTORIA

Il vincitore assoluto della manifestazione è stato naturalmente l'ormai leggendario *Doom*[4], il gioco della *id Software*[5] prodotto da John Romero (26 anni) e Jay Wilbur (33 anni).

Di questo gioco (a cui dedicheremo più spazio in un prossimo articolo dedicato alla *id Software*) verrà fra breve distribuita la versione 1.4, a cui farà seguito **quella per Windows** e l'attesissima 'sequel': *Doom II - Hell on Hearth*.

Ma la fama legata a questo incredibile videogame non si ferma qui: Jay infatti si aggira per i set di Hollywood per la realizzazione di un film tratto dal gioco, un 'action movie' alla Terminator che promette di far rivivere in maniera travolgente gli episodi del gioco a tutti gli spettatori. Sembra che anche i due autori compariranno nel film, il cui attore principale sembra sia Tom Berenger, e nel cast dovrebbero esserci altri nomi altrettanto famosi.

Mentre il contrario si è già verificato fin troppo spesso, è solo la seconda volta — invece — che un film trae origine da un gioco: recentemente è accaduto con Mario Bros, ma mentre in quel caso si trattava di un classico di tutti i tempi, qui ci troviamo di fronte ad un seguito che deve ancora essere prodotto ufficialmente.

Non mancate di seguire le News e la rubrica Let's Play dei prossimi numeri, perché troverete sicuramente moltissie informazioni utili su questo e altri capolavori videoludici dello shareware.

DEMO

ASSEMBLY '94: IL PARTY D'ESTATE

dal nostro inviato Emanuele Scichilone

Chi bazzica tra le varie Bbs saprà sicuramente cos'è una demo. La parola stessa fa capire che si tratta di dimostrativi, ossia programmi che servono a pubblicizzare o, appunto, mostrare qualcosa. Per esempio cosa è in grado di fare un programmatore, un grafico o un musicista, con un qualsiasi computer.
Dal 5 al 7 Agosto al palazzo del ghiaccio di Helsinky si è tenuta la terza edizione dell'Assemby: l'appuntamento estivo più importante per i coder non professionisti che vogliono dimostrare la propria bravura sfidandosi all'ultimo byte. Il parco macchine a disposizione era formato dal "solito trio": PC, Amiga 1200 e Commodore 64; e oltre alla classica Demo Competition vi erano anche altre categorie su cui centinaia di ragazzi, provenienti da tutto il mondo, si sono sfidati: grafica, musica e Intro da 4, 40 e 64 Kbyte. In effetti l'Assembly è considerata una vera e propria competizione nell'ambito informatico, ma dopo aver vissuto questa esperienza di persona, beh, vi assicuro che è molto di più. Un vero e proprio party di sessanta ore in cui ci si poteva divertire nelle maniere più impensabili e "fuse di testa" possibili. Una discoteca e un labirinto per il Photon erano solo degli assaggi: chi voleva, poteva partecipare al Lancio dell'Hard Disk, a quello del Modem e, ovviamente, a quello del disco o, per essere più precisi, del Dischetto da 3" e 1/2. Centinaia di computer infine erano a disposizione per giocare, passare il tempo nei momenti di pausa e votare i lavori preferiti per ogni categoria. Approposito di votazioni qui sotto ci sono i risultati finali. Ah, solo un'ultima cosa: nella nostra Bbs potete trovare tutte le demo e le Intro che hanno partecipato a questa competizione, quindi, fatevi sotto!

POSIZIONE - NOME DEMO - GRUPPO

PC DEMO COMPETITION
1) Verses - Electromotive Force
2) Holistic - Cascada VR Section
3) Heartquake - Iguana
4) Warp - Legend Design
5) Images - Epical
6) The Real Thing - Capacala
7) Catch Up - Grif
8) Silence - Grif
9) Cosmic Brother - Complex
10) 2 Cents - Mental Design
11) The Final Option - Phantom Design
12) Tempesta - Soft One Productions
13) Trekmo - Patrick Aalto
14) Uneatable - TC
15) Visions Of Light - Valhalla
16) Fly - Anjovis
17) Meltdown - SPA
18) Fairy Tale - Styx
19) Accident - Axidental
20) Dawn - Tai
21) The Mo - Demons

PC 64KB INTRO COMPETITION
1) Airframe - Prime
2) Space Jam - Fascination
3) Fyvush - Jamm
4) Placebo - Complex
5) Psychic Flight - Spirit
6) The Magic Circle - TET
7) Peace & Honey - MindProbe
8) Passion - Doomsday Productions
9) Dash - Paragon
10) 4 Kings - Orange

PC 4KB INTRO COMPETITION
1) Stoned - Dust
2) Spam 4KB - Tobial Gloth
3) Optimize - Feenix/Epical
4) Fractals - Schwarz
5) Move - Chicken/S!P

4 CHANNEL MUSIC COMPETITION
1) Compulsion To Obey - Lizardking/Razor1911
2) Blue Shoe Blues - Petrof/Absolute
3) Tappajakotka & Pupu - Yolk/Parallax
4) Blue Progression - Buzzer/ Zenon & Yzi/Fit
5) Alnite Groove - Dizzy/Cncd
6) Vote4me - Leinad/Avalanche
7) Thunderball - Dime/Decnite
8) Sensitivity - Light
9) Berrycape.bu1 - Nutcase/Balamce
10) Happypaskamies - Moby/Sanity

MULTICHANNEL MUSIC COMPETITION
1) Walkaway - Stargazer/Sonic
2) Journey - Cube/Aggression
3) Klaustrophobia - Lizardking/Triton
4) When The Heavens Fall - Purple Motion/Future Crew
5) Infinity - Khyron/Acid
6) Empty Mind - Edge/EMF
7) Lil'Funk Machine - Vinyl/Mind Probe
8) Artificial Intelligence - Prism/EMF
9) Nobody Dreaming - Dune/Sonic PC
10) Lovesong - Chanels/Flatline

LANCIO DELL'HARD DISK:
Chronic/ Leper Society - 23 Mt.
LANCIO DEL MODEM:
Silicon Swindler - 14 Mt.
LANCIO DEL DISCHETTO:
Diabolo/Clones - 79, 9 Mt.



1. VELOCE COME... UN CONIGLIO!

La Epic Megagames, famosa nel campo dello shareware per giochi di provata bellezza... Ne ha fatta un'altra!
Jazz JackRabbit è un arcade sulla falsariga del famosissimo *Sonic*. Come potrete vedere dalle foto Jazz è un personaggio veramente stravagante: salta, corre, fa finta di cadere da un precipizio e mangia le carote se lo lasciate per troppo tempo immobile.
Essendo poi un coniglio è naturale che gli piaccia correre: tra un livello e l'altro avrete infatti il compito di recuperare delle gemme in una fase bonus vista in soggettiva; ricorda il Modo 7 del Super Nintendo non è vero? Pensate che è su un PC...
Ad ogni modo, se tutto va bene, la recensione completa la troverete sul prossimo numero di Gigabyte, se invece non fate in tempo ad aspettare potrete rivolgervi alla Systems Editoriale per avere la versione registrata.
(Tester: Stefano "BDM" Petrullo)





MEGA-GIOCHI DALLA EPIC

Tenetevi pronti, se avete per le mani almeno un 486, a vivere nuove esperienze di gioco che vi faranno dimenticare l'invidia che avrete potuto provare qualche volta per i vostri colleghi videogamer possessori di console come Super NES o Megadrive!

La Epic MegaGames ha appena prodotto due incredibili giochi: *Jazz Jackrabbit*[1] e *One Must Fall 2097*, dei quali abbiamo già potuto provare la versione registrata per il primo e la versione Beta per il secondo. Sul prossimo numero troverete qualcosa di più...

APOGEE A 2 E 3 DIMENSIONI

Non ha neanche finito di sbalordirci con la qualità del platform game *Hocus Pocus*, ed ecco che tira fuori dai suoi laboratori del software un nuovo, appassionante gioco, stavolta in versione 3D isometrica: *Mystic Towers*.

La nuova avventura dell'arzillo e simpatico Baron Baldric ricorda tanto i vecchi giochi della Ultimate per gli otto bit, ma naturalmente siamo a ben altri livelli, mentre ci guida alla ricerca di ingredienti magici sfidando le presenze magiche e paranormali di una serie di torri, dove oltre agli evanescenti avversari ectoplasmatici e psichici l'impavido vecchietto dovrà affrontare anche trappole reali e 'palpabili'.

E, tanto per non smentire la fama di 'sforna-capolavori', la Apogee ci ha annunciato, con una serie di *screen-shot* (immagini dello schermo di gioco), le prossime novità ludiche che presto troverete in versione shareware. Godetevi intanto le immagini di Shadow Warrior, e appuntamento al prossimo numero per le prime recensioni.



AMIGA

IPISA '94

Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga
Quarta edizione - Milano, Novembre 1994

Il giorno sabato 19 novembre 1994, si svolgerà a Milano la quarta edizione di IPISA, un convegno annuale organizzato autonomamente da un gruppo di appassionati di informatica, programmatori e utilizzatori di computer della famiglia Amiga. Il convegno si terrà presso la Sala Seminari del centro Universitario ISU di Via Valvassori Peroni 21, che può essere facilmente raggiunta con i mezzi pubblici (MM2 Lambrate). L'inizio è previsto per le ore 10.00, la chiusura dei lavori è fissata per le ore 19.00; tra gli interventi previsti:

- Presentazione al pubblico di Amiga Expert Team e UniWare
- Audio a 16 voci e operazioni aritmetiche con il Blitter
- Musica in cifre
- Animcommander: un player da 100fps
- KnapDisk, DMA Blanker, Viewer immagini multiformato, libreria integrazione numerica
- Libreria statistica per Amiga e MS-DOS
- Conversione AmigaGuide-WinHelp .rtf

Su richiesta dei partecipanti alle edizioni precedenti, e se il numero di prenotazioni sarà' sufficiente a coprire i costi, saranno attivati nello stesso stabile della conferenza un servizio bar (ingresso libero 9.00-15.00) e un self service per il pranzo di mezzogiorno (solo su prenotazione). Se non si raggiungesse un numero minimo di partecipanti la cifra aggiuntiva sarà restituita all'ingresso. Per le iscrizione fatte entro il 31 ottobre 1994 le quote sono:

- solo convegno Lire 35.000
- convegno e pranzo Lire 50.000

Importante: per le iscrizioni effettuate dopo il 31 ottobre le cifre suindicate vanno aumentate di Lire 20.000 (fa fede la data del bollettino).
La quota di iscrizione va versata sul CCP numero 29029204 intestato a RUOCCO SERGIO: nella causale del versamento indicare chiaramente e in stampatello nome, cognome, recapito (eventualmente anche posta elettronica), il tipo di iscrizione (con o senza pranzo) ed eventuali note.

La quota di iscrizione da diritto alla partecipazione al convegno, a una copia degli Atti e ad alcuni dischetti con il software presentato e numerosi programmi di utilità generale; oltre al costo del materiale distribuito, tra le spese coperte dalle iscrizioni vi sono l'assicurazione contro gli infortuni dei partecipanti ed eventuali danni alla sala, il noleggio della sala e del videoproiettore, il servizio di ristoro e le spese di organizzazione.
Si desidera puntualizzare che, oltre che per la presentazione dei lavori, la manifestazione vuole essere un'occasione di incontro tra gli utenti, i programmatori e le personalità del mondo Amiga italiano ed estero; previa iscrizione, la partecipazione al convegno è aperta a tutti. L'intera struttura è priva di barriere architettoniche e quindi in grado di accogliere disabili in carrozzella. Per eventuali chiarimenti:

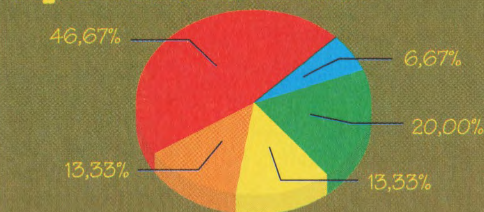
telefono (tra le 20.30 e le 21.30):
02/3283896 Sergio Ruocco
0372/58171 Carlo Todeschini
039/2021310 Marco Zandonadi
fax 02/27303780 (22.00-24.00, in altri orari avvertire telefonando allo stesso numero)
Internet: ruocco@dsi.unimi.it - Sergio Ruocco
fidonet: 2:331/327.16 - Roberto Attias

Vi aspettiamo numerosi per confermare il successo delle precedenti edizioni.

PIANETA EDICOLA

Pagine dedicate all'hardware

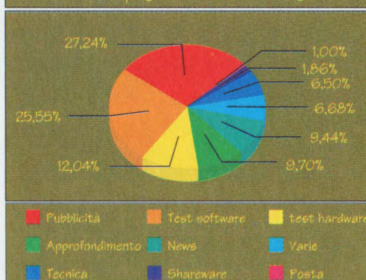
Comp. desktop
Comp notebook
Stampante simili
Memorie di massa
Monitore sch. graf.
Multimedia
Altro

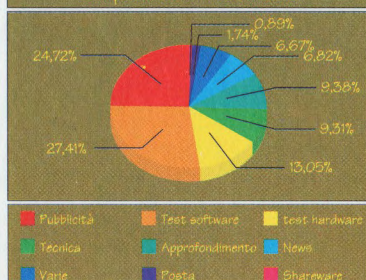


Pagine dedicate al software

Giocare e divertirsi
Imparare ed insegnare
Media
Calcolare e gestire
Progettazionee design
Noi i misterie la vita
Program. e utility
Scienza e conoscenza
Comunicare e scambiare dati



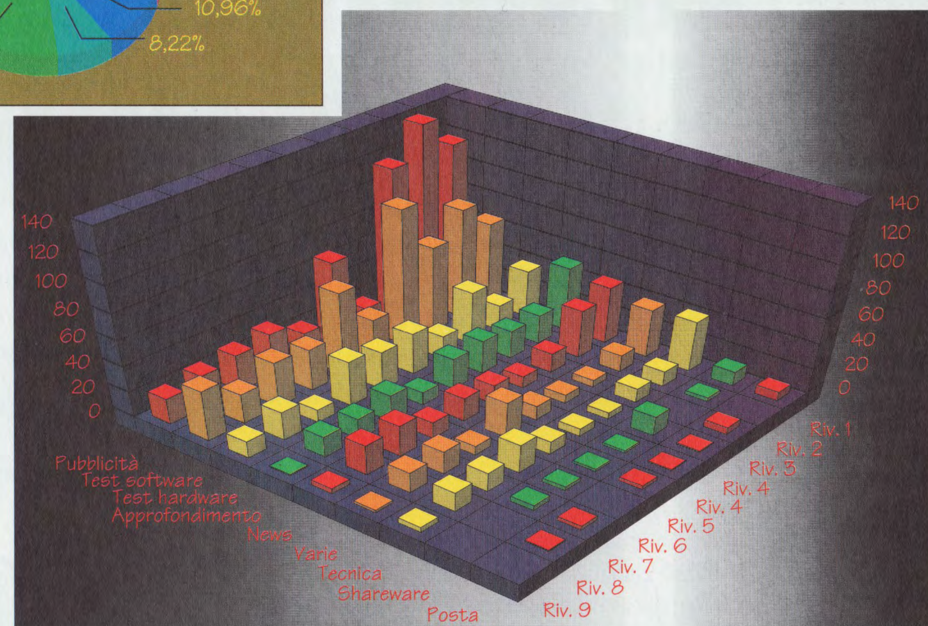




INDAGINE TOTALE

I due grafici orizzontali nella parte sinistra della pagina mostrano le percentuali di spazio editoriale dedicate rispettivamente a prove *hardware* (divise per tipo) e *software* (divise per argomenti secondo la classificazione 'brevettata' da GigaByte).

Dai due grafici qui a fianco, invece, potete avere un'idea della media di pagine dedicate ai singoli argomenti e alla pubblicità (sopra) e della stessa suddivisione degli spazi in una 'rivista campione'.



In questo spazio cercheremo, nei prossimi mesi, di fornirvi una guida all'edicola quanto più possibile completa ed attuale.

Ognuno di voi sa come è complicato attualmente riuscire a districarsi nella enorme mole di pubblicazioni riguardanti l'informatica: acquistarle tutte ogni mese significherebbe subire un salasso non da poco.

L'Italia poi, a differenza degli altri paesi, è caratterizzata da un mercato editoriale formato per lo più da riviste non monografiche, per cui se un utente è, ad esempio, interessato al settore 'computer music' per conoscere tutte le novità non potrà far riferimento ad una sola rivista dedicata, ma deve necessariamente vivere in simbiosi con le edicole (giacché una sola non è sufficiente) della sua città, riuscendo a carpire la simpatia dei giornalai affinché gli permettano di sfogliare le riviste per vedere in quali di esse sono presenti articoli che lo interessano (ovviamente tutto questo non è sempre possibile e ci sarà sempre qualcosa di importante che sfuggirà).

Noi di Gigabyte tenteremo di aiutarvi con questa rubrica, che vi informerà, di mese in mese, di tutto il rimarcabile (le esclusive, le anteprime, gli speciali etc.) che le riviste di informatica hanno in cantiere.

Naturalmente contiamo, per questo, sulla collaborazione delle varie testate, che sono quindi invitate ad informarci tempestivamente delle iniziative particolari di ogni numero, consentedoci così di fornire ai nostri (e potenzialmente loro) lettori un riferimento in tempo reale piuttosto che 'in differita' (in quest'ultimo caso il lettore potrebbe non essere più in grado di reperire quelnumero della rivista in edicola, e non sempre si è propensi ad utilizzare il servizio arretrati).

In questo primo appuntamento, cercheremo di fornirvi un quadro generale dell'offerta editoriale in Italia (per ognuna delle pubblicazioni prese in esame troverete in seguito una scheda che ne illustra le caratteristiche) tentando di dare una chiave di lettura a tutto il comparto con vari grafici corredati dagli opportuni commenti.

Infine, se una valutazione basata sulla 'rivista media' non vi dovesse bastare, passando al grafico grande qui sopra potrete conoscere i risultati di un'indagine sulle diverse testate (di cui non citiamo ovviamente il nome per motivi di correttezza) ha rivelato una certa sproporzione nei contenuti.

Non abbiamo in nessuno dei casi espresso un giudizio sui valori, che del resto parlano da soli.

medio

SPECIAL

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA

No, non è l'inizio del diario di bordo del Capitano James T. Kirk ai comandi dell'astronave Enterprise: più semplicemente, a sentirsi all'ultima frontiera sono tutti quegli utenti di personal computer, e sono tanti, che improvvisamente si ritrovano alle prese con problemi di spazio su hard disk. Ed è allora che ha inizio la battaglia...

1. SYSTEM 6.08
Sapete che è in circolazione una versione 'ibrida' del System 6.07 che in teoria dovrebbe funzionare anche sui modelli Macintosh più recenti? Ancora non l'abbiamo provata, ma appena possibile vi faremo sapere come si comporta nella pratica.

L'hardware si evolve: è un processo inarrestabile in cui sono coinvolte tutte le 'componenti' di un computer.

Abbiamo assistito, ad esempio, in questi ultimi anni, ad un enorme sviluppo delle memorie di massa: il floppy disk è passato dagli originari 160 Kb agli attuali 2,88 Mb; l'hard disk, nello stesso tempo, è passato in una decina di anni dai primi ingombranti, lenti e costosissimi esemplari da 5-10 Mb alla situazione di oggi, in cui anche il più scalcagnato dei desktop viene offerto con un hard-disk da 200 Mb.

Nonostante il computer medio oggi si trovi a disporre, quindi, di una quantità di memoria di massa più che decuplicata rispetto a cinque anni fa, e malgrado la sua potenza di elaborazione, bisogna continuamente fare i conti con la claustrofobica sensazione di non avere più spazio disponibile per nuovi dati e nuovi programmi.

Questo ci costringe spesso ad una vera e propria battaglia, dove può capitare di perdere o di arrendersi all'acquisto di un nuovo hard disk.

Eppure ci sono delle azioni strategiche che tutti possono intraprendere, riuscendo così a conquistare anche lo spazio... oltrefrontiera.

Ma ogni battaglia ha bisogno di un piano, quindi mettiamoci all'opera...

MOSSA STRATEGICA NUMERO UNO: SCOPRIRE I 'TRADITORI'

Cerchiamo di capire, prima di tutto, come si è giunti alla situazione attuale, in particolare riferendoci al colpevole numero uno: pacchetti software sempre più affamati di risorse (in genere) e di memoria di massa (in particolare), tanto da causare la nascita di un neologismo che potesse 'identificarli': FATWARE (letteralmente: roba grassa).

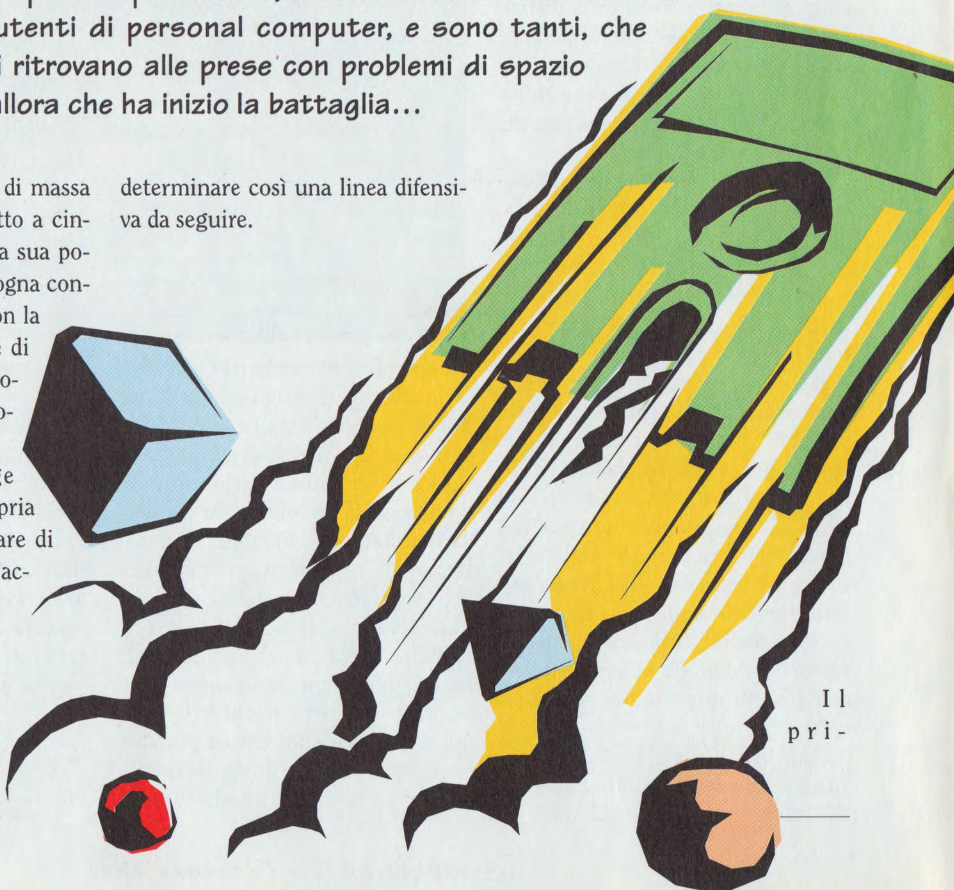
I fattori che concorrono a generare questo fenomeno sono diversi: cerchiamo di delinearli al meglio in modo da determinare così una linea difensiva da seguire.

OBSOLESCENZA INCIPIENTE

L'impatto delle nuove interfacce grafiche sul mercato dell'hardware è spesso avvertito negativamente da tutti quegli utenti (PC e Mac) che non possiedono modelli recentissimi.

Soprattutto a farne maggiormente le spese sono gli utenti PC, in quanto tale sistema non è dotato, nella sua 'architettura' di base, di quei 'macrocomandi' grafici che hanno fatto la fortuna del Macintosh o di altre macchine di simile filosofia. Il PC infatti viene 'costretto' ad utilizzare un'interfaccia utente basata esclusivamente su elementi grafici (finestre, pulsanti, menù, ecc.), impegnando così molte risorse (potenza della CPU, memoria RAM, spazio su hard disk) anche per svolgere semplici operazioni.

Su Macintosh, invece, questo problema di 'sovraccarico' del sistema si è avuto solo in seguito all'avvento del *System 7*[1], in quanto questa nuova versione del famoso ambiente operativo Apple — obbligatoria da una certa linea di modelli in avanti — ha aggiunto numerose funzionalità rendendole però fisse (non disattivabili): prima fra tutte il 'multitasking' perenne (precedentemente effettuato dal MultiFinder) che tra l'altro non è neanche un vero multitasking. Come dicevamo, queste funzionalità sono state inserite proprio in virtù della maggiore potenza elaborativa e delle più capaci memorie di massa dei nuovi modelli. Peccato per tutti quegli utenti (la maggioranza) che possiedono modelli più 'vecchi'.



Il pri-

mo fattore è rappresentato dalle interfacce grafiche. Certo, utilizzare il mouse per attivare pulsanti, icone e menù piuttosto che impazzire nel ricordarsi oscuri comandi da tastiera facilita moltissimo la vita all'utente, ma d'altra parte caricano di tanto più lavoro l'hardware ma anche il software, facendo sì che quest'ultimo necessiti di sempre più codice e dati per poter svolgere impeccabilmente il proprio compito.

Secondo e forse principale responsabile è la tendenza, tipica di tutte le principali case di software, ad integrare un numero sempre maggiore di funzioni all'interno dei propri pacchetti, tanto che è diventa ogni giorno più difficile identificare gli applicativi[2] e suddividerli in categorie.

Aggiungiamo la grossa mole di megabyte necessari a contenere immagini in truecolor, colonne sonore e animazioni a 25 *frame* (fotogrammi) per secondo, delle quali oggigiorno sembra che neppure i più austeri software di produttività personale possano fare a meno. Infine teniamo pure conto del fatto che la disponibilità di memorie di massa sempre più capaci e a buon mercato e il velocissimo *turnover* a cui è sottoposto il software, non invogliano né aiutano gli sviluppatori a ottimizzare codici e dati.

facile

ANATOMIA DI UN HARD DISK

Per questo tipo di analisi non basta, naturalmente, un semplice comando DIR: la mossa più immediata e saggia sarebbe piuttosto quella di produrre un file di testo contenente una lista completa di tutte le directory e sub-directory del vostro hard disk, e questo può essere ottenuto con il comando:

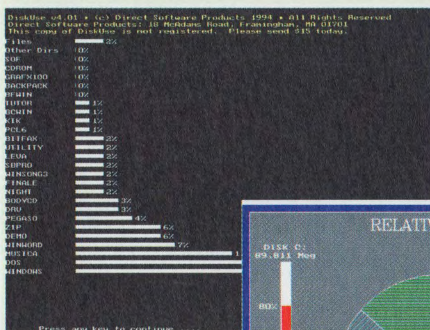
```
DIR C:\ /S >HARDDISK.TXT
```

che produrrà appunto il file `HARDDISK.TXT`, leggibile da qualsiasi editor (anche quello del DOS) ma soprattutto stampabile.

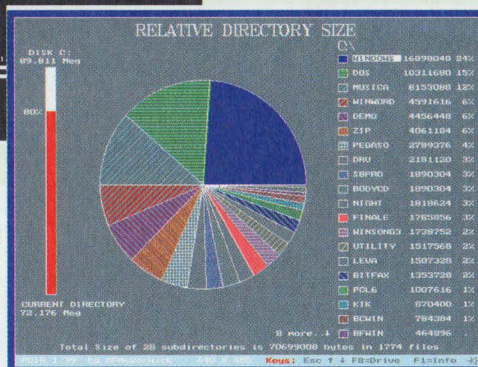
Naturalmente lo shareware ci viene in aiuto anche in questo caso, con utility veramente degne di tale nome: è il caso ad esempio di *DiskUse* (oggi alla versione 4.01 — potete cercarlo col nome DUSE401.ZIP) prodotto dalla DSP (Direct Software Products). *DiskUse* è in grado di produrre, a video ma anche su file o in stampa, un rapporto dettagliato su tutto il disco o particolari directory (ad esempio quella di Windows) con tanto di grafici, percentuali e dati tabellari.

Oppure potete ricorrere al più semplice *RDir* (*Relative Directory Size*) di R.P. McCormick, reperibile nella versione 1.44 col nome di file RDIR144.ZIP: RDir produce un grafico a torta di tutto il disco, completo di percentuali, numero di file e ingombro in byte, e permettendovi di 'entrare' nelle directory e quindi produrre un grafico relativo alle sotto-directory in esse presenti.

Esistono anche altre utility di questo tipo, ma dovrete naturalmente attendere un articolo ad esse dedicato per saperne un po' di più.



Due immagini che mostrano il diverso (ma ugualmente efficace) modo di lavorare di DiskUse (a sinistra) e RDir (sotto).



E' facile quindi capire perché sempre più spesso si parla di *fatware*.

2. E' UN UCCELLO? E' UN AEREO?
Prendiamo ad esempio i *word processor*: attualmente assomigliano sempre più a programmi di DTP, incorporano prerogative di *data base* e *spread sheets*, offrono capacità grafiche e di presentazione. La situazione non cambia se guardiamo gli altri applicativi, tutti sottoposti ad un continuo ampliamento che nasce non solo dalle esigenze degli utilizzatori, ma soprattutto dalla rivalità tra le software-house alla costante ricerca di un sorpasso nei confronti della concorrenza.

3. OLDERWARE
In proposito date un'occhiata al glossario inserito nell'articolo "La Grande Sfida" di introduzione allo shareware.

4. STREAMER
Dispositivi per la memorizzazione di grosse quantità di dati basati su nastro magnetico, mai decollati ad un utilizzo di massa poiché penalizzati, forse eccessivamente, dalla loro natura sequenziale, che mal si adatta al desiderio di immediatezza dell'utente medio, il quale vorrebbe avere sempre tutto a portata di mano.

facile

CACCIA AL 'DOPPIONE'

Sarebbe assurdo mettersi alla ricerca di 'duplicati' (file identici) sul proprio hard disk semplicemente scorrendone il contenuto. E' per questo che è facile trovare, principalmente nello shareware, una serie di utility destinate proprio a questa funzione. Purtroppo al momento siamo sprovvisti di riferimenti per Macintosh: abbiamo solo trovato un programma commerciale dedicato a questa funzione, ma vi terremo informati attraverso le *Update* di GigaByte.

Ad esempio *Dupes* 3.10, un programma *ASP* in grado di operare *da riga di comando* e di scoprire anche directory o file vuoti e quindi inutili. Il file si chiama DUPES310.ZIP.

Sempre appartenente alla categoria di utility *'command line'* abbiamo poi *FDF* (*Find Duplicate Files*) di Roy Bixler, *freeware*, che trovate col nome FDF_1_01.ZIP.

Esistono invece, per chi desidera effettuare queste operazioni attraverso una 'shell' basata su menù e finestre, programmi come *CUDUP* (delle *Colorado Utilities*) prodotto come shareware dalla Micro Systems Solutions, il quale offre anche numerose altre funzionalità (avremo occasione di recensirlo in uno dei prossimi numeri). Anche quest'ultimo lo trovate on line o su CD-ROM, col nome CUDUP21.ZIP.

Alla stessa categoria di programmi appartiene anche il bellissimo *DFL* (*Duplicate File Locator*) (ancora una volta 'certificato' dalla *ASP*), che trovate col nome DFL340.ZIP: è un programma molto completo dedicato esclusivamente alla ricerca ed eliminazione dei duplicati. Anche questa utility sarà recensita a fondo in un prossimo articolo dedicato alla gestione dei file. Attenzione, però: ricordatevi di inserire nella ricerca l'opzione che confronta anche le dimensioni del file o persino la data, altrimenti rischiate di identificare come duplicati file che hanno semplicemente lo stesso nome (ad esempio i FILE_ID.DIZ dei programmi decompressi) e combinre così qualche casino.

GLI UTENTI: VITTIME O COLPEVOLI?

Anche noi utenti, d'altra parte, abbiamo le nostre responsabilità e spesso ci comportiamo come quelle persone che acquistano il *gippone* 2000 turbo 4x4, salvo poi servirsene esclusivamente nel traffico cittadino, con notevole danno al portafogli e al fegato.

Una prima importante soluzione potrebbe essere rappresentata da una seria valutazione delle proprie esigenze, e quindi dalla scelta di un pacchetto applicativo dotato delle funzionalità essenziali. Tornando al paragone di prima: se dobbiamo girare in città acquistiamo una utilitaria. Risparmieremo tempo e denaro.

Spesso le software house non tolgono dal commercio le versioni precedenti[3] dei loro pacchetti, anzi

5. CLUSTER
I *cluster*, che nelle ultime versioni del DOS hanno preso il nome meno criptico di *'unità di allocazione'*, tali sono nella realtà: rappresentano infatti lo spazio minimo indirizzabile singolarmente dal DOS, che nel caso dei dischetti corrisponde a 1024 byte (2 *settori* da 512 byte), mentre negli hard-disk può comprendere, a seconda dei casi, fino a 32 *settori* (16384 byte). In genere gli hard-disk di oggi hanno *unità di allocazione* di 8 o 16 *settori* (4096/8192 byte).

6. OPEN FILE
Il verbo 'aprire' utilizzato in questo contesto si riferisce in genere all'azione di richiamare a video un documento per mezzo del programma con cui è stato creato (oppure un altro programma in grado di riconoscere tale formato). Si usa il verbo 'aprire' come italianizzazione del comando OPEN che svolge appunto tale funzione dal menù FILE (archivio).

7. TESTARE I PROGRAMMI
Attenzione, perché il malfunzionamento di un programma potrebbe non essere immediatamente verificabile, in quanto ad essere stata danneggiata potrebbe essere quella parte di codice che svolge funzioni di utilizzo meno frequente, quindi il test sullo 'stato di salute' di un programma dovrebbe essere fatto piuttosto minuziosamente. A chi può interessare questa operazione, se contate di farla abbastanza spesso (ad esempio per testare minuziosamente un programma che state sviluppando), può essere resa completamente automatica attraverso l'uso di utility in grado di memorizzare una sequenza di operazioni da tastiera e persino di salvarla in un file (ne parleremo), riproducendola in seguito a vostro piacimento. In ambiente Windows la stessa operazione viene effettuata utilizzando il Registratore, mentre su Mac l'unica utility famosa e gratuita per questo tipo di operazioni è stata Macro Maker, fornita una volta assieme al sistema operativo.

le rendono disponibili al pubblico ad un prezzo che il più delle volte le rende un vero e proprio affare, se le nostre esigenze rimangono soddisfatte, approfittiamo di queste opportunità.

Purtroppo la maggior parte di voi ha già l'hard-disk saturo e preme per avere più spazio, questi consigli preliminari sono comunque importanti e dovrebbero costituire un punto di riferimento anche in futuro (ad esempio al prossimo acquisto di software).

Un altro peccato molto diffuso, tra gli utenti, è quello di considerare l'hard disk alla stregua di un dispositivo di *backup*, ignorando, quasi del tutto, l'esistenza di altri supporti deputati



medio

MISSIONE UNO: ELIMINARE I CLUSTER

Eccovi la sequenza di operazioni da eseguire e le rispettive 'risposte' del DOS:
Per individuare i *cluster persi*, digitare:

CHKDSK [lettera identificativa del disco, es. **C:**]

Al rilevamento di eventuali *cluster persi*, il DOS risponderà:

```
Volume MS-DOS_6 creato il 27/02/1994 9.34
Il numero di serie del volume è 1C4D-759C
Individuati degli errori:
il parametro F non è stato specificato
quindi le correzioni non verranno scritte sul
disco

Rilevate 54 unità di allocazione perse
in 15 concatenamenti
Verrebbero liberati 221184 byte sul disco
```

Per procedere all'eliminazione degli eventuali cluster persi rilevato dall'opeazione, basterà digitare:

CHKDSK [disco:] **/F**

che, una volta eseguito, dovrebbe dare come messaggio del DOS:

```
Volume MS-DOS_6    creato il 27/02/1994 9.34
Il numero di serie del volume è 1C4D-759C
Rilevate 54 unità di allocazione
perse in 15 concatenamenti
convertire in file i concatenamenti persi ? (S/N)
```

A questo punto basterà rispondere affermativamente con la lettera **S** per confermare l'operazione di concatenamento, la quale produrrà sul vostro disco una serie di file il cui nome termina con l'estensione **CHK**.
Essi contengono quei dati 'naufraghi' che erano rimasti 'aggrappati' ai *cluster*: è in questo momento che dovete decidere se eliminarli definitivamente oppure tentare, utilizzando una serie di utility,di 'sbirciare' al loro interno cercando di capire se è presente, eventualmente, una porzione di testo prezioso appartenente a qualche documento danneggiato, e di conseguenza tentare di ritrasformarlo in file di testo, riportandolo al suo posto. Nel caso in cui i file CHK contenessero byte di altro tipo, sarebbe sciocco tentarne il recupero, e quindi si può procedere tranquillamente alla loro distruzione.

medio

DOS O UTILITY?

Per individuare questo tipo di file si può fare affidamento su due soluzioni. La prima e più immediata consiste nell'uso del comando DIR del DOS, abbinato alle opportune opzioni — i famosi *switch*.
Per individuare ad esempio tutti i file con estensione TMP presenti sull'unità **C:**, basta digitare (dalla directory radice del disco **C:**, e quindi al prompt **C:>_**) il comando:

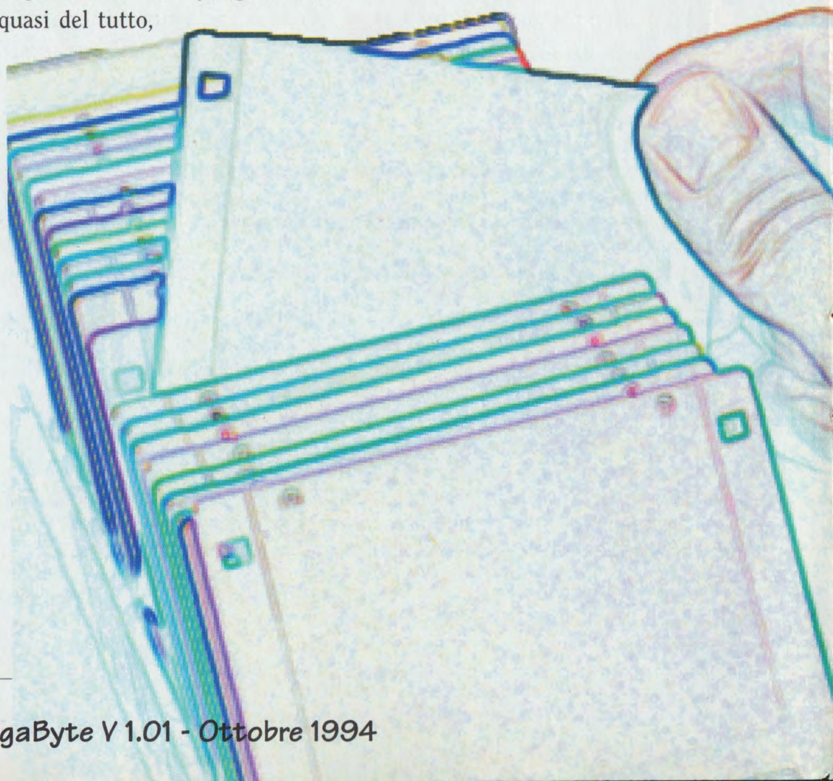
DIR *.TMP /S

(lo *switch* **S** indica al DOS di estendere la sua ricerca a tutte le subdirectory gerarchicamente inferiori)

In risposta otterremo l'elenco di tutti i file con quell'estensione presenti sull'hard-disk, se questi dovessero occupare più di una schermata basterà aggiungere l'opzione **/P** al comando precedente, per far sì che questi siano presentati una schermata alla volta. Allo stesso modo per aver riportati una schermata alla volta tutti i file il cui nome inizia con ~ basterà digitare:

DIR ~*.* /S /P

Una volta che abbiamo individuato la presenza di questo genere di file l'unica cosa da fare è cancellarli, portandosi nelle relative sotto-directory che li contengono.
La seconda soluzione consiste nel ricorrere all'aiuto di utility in grado di effettuare tutta questa serie di operazioni in un colpo solo, facendovi risparmiare tempo e soldi (dall'oculista, e dall'ortopedico per problemi di scoliosi o di artrosi del polso e delle dita).
Per questa occasione abbiamo selezionato per voi due utility, rispettivamente per PC e per Macintosh, di cui trovate qualcosa di più preciso nel riquadro ad esse dedicato.



a questo scopo, come gli *streamer*[4].

Volete una dimostrazione della tendenza all'accumulo ingiustificato di materiale? Date uno sguardo alle scrivanie: spessissimo sono un guazzabuglio indescrivibile, dovuto generalmente alla presenza inutile di materiale di non immediata utilità. Ma mentre il disordine della scrivania salta visibilmente all'occhio, quello dell'hard-disk è invece più subdolo, e diviene evidente solo quando ha raggiunto limiti estremi.

Come operazione preliminare, quindi, raccomandiamo **un attento esame di come lo spazio sul disco è stato sfruttato.**

E' incredibile quante cose si scoprono andando ad analizzare un po' più a fondo il contenuto del proprio hard disk.

E' un po' come quando si solleva il tappeto del salotto o si guarda sotto il divano. Come diceva Beppe Grillo, scopri tutto un mondo...

Il più delle volte saltano agli occhi directory che avevamo proprio dimenticato, come quelle create temporaneamente per provare, ad esempio, un programma shareware (un altro caso è la conservazione, in questa directory, del file originale compresso insieme a quelli prodotti dalla sua decompressione). In altri casi ci si rende conto di avere dei **'duplicati'** di molti file, i quali possono quindi essere eliminati con un immediato recupero di spazio prezioso.

Infine, una volta che si ha a disposizione un quadro dettagliato della situazione di directory e file, è saggio soprattutto cercare di rendersi conto di quali file sono veramente necessari, passando quindi ad eliminare quelli inutili e trasferendo su altri supporti magnetici (floppy disk nella fattispecie) quelli non immediatamente utili.

A questo proposito vi consigliamo una utility shareware come *SpaceBak* della MicroTools (file: SBBACK.ZIP) (oppure altre simili, purché in grado di determinare fattori come la frequenza d'uso dei file e quindi la loro effettiva utilità).

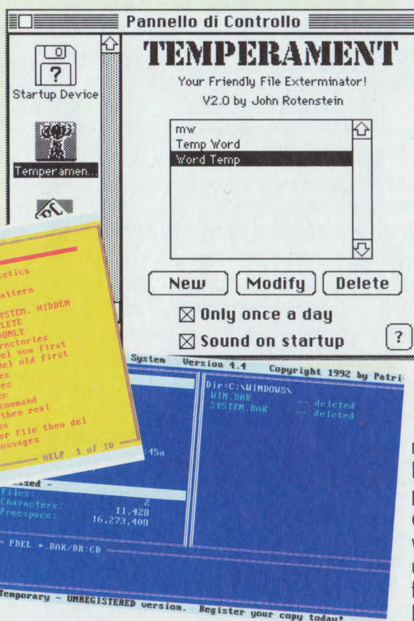
Sull'argomento dei backup torneremo nei prossimi numeri e sarà l'occasione per descrivervi questo tipo di programmi.

facile

ANTIPARASSITARI DIGITALI

Pensate alla scomodità di dover individuare tutti i file TMP e simili, entare nelle directory che li contengono e mettersi a cancellare. Pensate a come sarebbe bello se il computer potesse farlo al posto nostro, in maniea automatica e regolare, senza dovercene preoccupare minimanente. Sapete cosa? Potete farlo: gli utenti Macintosh hanno a disposizione Temerament di John Rotenstein, un CDEV (utility del pannello di controllo) freeware, anzi happyware e postware (sorridete e, se volete, spedite una cartolina della vostra città all'autore) attraverso la quale è possibile definire il tipo di file da 'sterminare' e la frequenza con cui questo verrà fatto automaticamente. Nel mondo PC una delle utility shareware più utilizzata è PDEL, un programma a linea di comando al quale è possibile 'passare' le caratteristiche dei file che si vuole eliminare e dei luoghi dove dovrà cercarli. Dotato di una serie incredibile di 'switch' di controllo e di una finestra operativa davvero molto chiara, PDEL è la classica 'arma' indispensabile per un lavoro di 'pulizia' che si rispetti (immagini a colori qui sotto).

Nell'immagine in bianco e nero qui a destrA potete osservare la finestra di dialogo dell'utility shareware Temperament per Macintosh: grazie a questa comoda CDEV è possibile assegnare una lista di file da eliminare periodicamente e al riavvio, e Temperament penserà al resto. Comodissimo.





MOSSA STRATEGICA NUMERO DUE: STANARE I 'PARASSITI'

Il termine 'parassiti' nel nostro caso si riferisce al mondo digitale, e in particolare agli 'stranieri' che si celano nel territorio del nostro hard disk. In questa sezione vedremo come stanarli ed eliminarli con l'aiuto del DOS o di qualche utility shareware.

I primi clandestini di cui ci occupiamo sono i *'cluster persi'*, facilmente identificabili e recuperabili tramite il comando **CHKDSK** del DOS. Ma prima di buttarci a capofitto in questa 'disinfestazione' cerchiamo però di capire cosa sono questi *cluster*[5] e come facciamo a perderli.

I *'cluster persi'* sono quelli che risultano occupati al DOS e quindi non disponibili, ma non sono assegnati ad alcun file. Il motivo più frequente per cui si "perdono" dei clu-

8. UN CARATTERE DIFFICILE

Vi ricordiamo che per ottenere quei caratteri che non sono presenti sulla tastiera basta tener premuto il tasto ALT sinistro mentre si digita sul tastierino numerico il codice del carattere stesso rilevabile, fra le altre fonti, dallo stesso manuale del DOS. Quindi per ottenere il carettere ~ (tilde) bisogna digitare 126 sul tastierino numerico mentre il tasto ALT di sinistra è abbassato.

9. SWITCH

In inglese 'interruttore'. Nel gergo informatico ha sempre indicato un particolare elemento (in genere ne sono disponibili diversi) che, attivato, può modificare il funzionamento generale di un comando o di un programma oppure — se si tratta di swich hardware — di una scheda o periferica.

10. CHE FINE HA FATTO DOUBLESPACE?

Il famigerato *DoubleSpace*, inserito nelle più recenti versioni dell'MS-DOS, è stato in seguito eliminato dopo la diatriba legale fra la MicroSoft e la Stack Technologies, il cui brevetto sull'algoritmo di compressione utilizzato da *Stacker* era stato infranto per incorporarne le potenzialità nel DOS MicroSoft attraverso il comando *DBLSPACE*. Le confezioni del DOS 6.2 commercializzate dopo le prime rappresaglie legali fra le due parti non contengono, infatti, tale utility. Alla fine, però, la disputa si è risolta in maniera positiva: la Microsoft è diventata azionista 'passiva' della Stack Technologies, e potrà incorporare lo Stacker 'ufficiale' all'interno del DOS pagando periodicamente una salata royalty.

Una volta tanto non sono i più grossi a vincere, ma la giustizia.



MAC: COMPRESSIONE 'AMICHEVOLE'

Come al solito, il mondo Macintosh offre un discorso considerevolmente diverso. Per quanto riguarda le utility shareware possiamo citare, a onore di cronaca, il 'padre' più famoso è naturalmente *StuffIt* di Raymond Lau, che rappresenta un caso tutto particolare: infatti questo programma, dopo aver circolato per anni come shareware, venne poi acquistato dalla Aladdin Systems che lo trasformò in *StuffIt DeLuxe*, oggi in grado persino di operare funzioni di compressione trasparente e di essere programmato attraverso *macrocomandi*. Nel frattempo lo spirito shareware di Raymond non ha riposato sugli allori, e infatti oggi è possibile trovare *StuffIt Classic*, la versione shareware del programma, e *Stuffit Expander*, che invece è freeware e permette solo la decompressione dei file.
Famosissimo nel mondo shareware è anche *Compact Pro* di Bill Goodman, e probabilmente anche il più utilizzato in quanto è in grado di decomprimere anche i vecchi file compressi con *StuffIt* e di produrre dei file *autoesplodenti*.
Sul settore commerciale non possiamo prescindere dal citare *AutoDoubler* e *DiskDoubler* della Salient, praticamente il più diffuso fra i programmi di compressione insieme al già citato *StuffIt DeLuxe*.
C'è da notare che entrambe queste utility offrono, oltre alla compressione 'interattiva' quella 'trasparente'.

medio

COMPRESSIONE SU PC: UN PO' DI STORIA

Correva l'anno 1985 quando una piccola casa di shareware la SEA[11] (System Enhancement Associates) propose al mondo telematico il programma ARC, il quale divenne rapidamente lo standard di tutte le BBS americane. La ragione di tanto successo si deve al fatto che si trattava del primo programma in grado di unire i servizi di compressione a quelli di archiviazione dei file in una libreria.
Circa due anni dopo Phil Katz presentò PKARC, una utility di compressione utilizzante lo stesso formato file di ARC, ma di gran lunga più veloce: questo non fece granché piacere alla SEA, che citò Katz nella speranza di riuscire ad ottenere dei diritti per l'utilizzo del proprio formato file. Il nostro amico Phil, onde evitare spese legali che difficilmente avrebbe potuto sostenere, si vide costretto a ritirare dal mercato PKARC. E siamo nel 1988.
Phil Katz — più inKATZato che mai — si rimette al lavoro ed in brevissimo tempo presenta un nuovo software di compressione: PKZIP, più efficiente e più veloce di PKARK e in grado di utilizzare un nuovo formato di file. Questo mette definitivamente fuori causa la SEA col suo ARC, che viene addirittura radiato dalle BBS americane, le quali non avevano visto di buon occhio l'iniziativa legale che la SEA aveva intrapreso contro Katz.
PKZIP a questo punto è divenuto standard indiscusso delle BBS, e lo rimarrà per lungo tempo nonostante l'arrivo di nuovi ed agguerriti concorrenti. Persino oggi, e soprattutto dopo l'arrivo della nuova versione 2.04G, è leader del mercato.
Gli altri concorrenti di questo mercato sono LHA, rilasciato all'inizio del 1989 da un matematico giapponese, tale Haruyasu Yoshizaki, e ARJ dell'americano Robert Jung arrivato sull'arena nel 1990.
Ambedue queste utility ala loro prima apparizione presentavano delle migliorie rispetto a PKZIP, LHA (quando uscì si chiamava LHARC) lo sopravanzava di un buon 10% per quanto riguarda la percentuale di compressione, anche se a discapito della velocità; ARJ migliorava ancora leggermente il rapporto di compressione senza deteriorare le prestazioni velocistiche ed aggiungeva in più decine e decine di *switch* coi quali gestire al meglio la compressione e l'archiviazione dei file.
La nuova versione di PKZIP (la 2.04) dopo essersi fatta tanto attendere, almeno non ha deluso le aspettative, essa eguaglia (in taluni casi migliora) il tasso di compressione di ARJ, rimanendo nel contempo più veloce, grazie anche alla sua capacità di sfruttare, quando se ne presenta la possibilità, le istruzioni a 32bit e il *modo protetto* dei processori INTEL superiori al 286.
Comunque, per quanto riguarda caratteristiche e performance dei vari compattatori vi risparmiamo le solite tabelle comparative: possiamo semplicemente affermare, dopo aver esaminato i testi pubblicati su altre riviste ed averne eseguito noi stessi, che i tre programmi presi sotto esame alla fine si equivalgono: riguardo al tasso di compressione il massimo scarto non arriva al 3%, mentre dal punto di vista della velocità ci sono delle differenze più marcate.
LHA, il più lento dei tre, ha comunque un pregio non da poco: è l'unico completamente gratuito, Yoshizaki si limita a richiedere, per un utilizzo commerciale, il riconoscimento del suo copyright e l'assenza di protezione contro la copia.
ARJ supplisce al leggerissimo divario in termini di prestazioni nei confronti di PKZIP con una caterva di opzioni che permettono all'utente più smaliziato di realizzare procedure anche complesse, utili soprattutto per le operazioni di backup regolare di grossi archivi.

ster è l'interruzione dell'alimentazione (elettrica) nel bel mezzo di un accesso al disco, ma possono esservi anche altre cause.

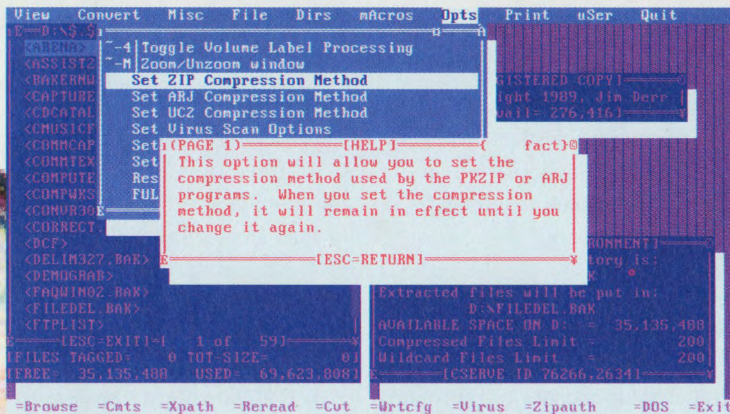
Il più delle volte questi *cluster persi* erano parte di file temporanei o di backup, che molti software, a partire da Windows stesso, generano con assiduità, quindi possono essere eliminati senza pietà, ma altre volte possono contenere dati importanti o addirittura parte di codice indispensabile al funzionamento di alcuni programmi, pertanto, una volta appuratane la presenza, conviene controllare, eseguendole, tutte le applicazioni ed *aprire*[6] tutti i documenti più recenti e più importanti, assicurandosi in questo modo che i *'cluster persi'* non siano parte di questi file, il che renderebbe inutilizzabili questi ultimi in quanto *'corrupted'* (danneggiati).

Se qualche programma dovesse mostrare segni di squilibrio[7] oppure doveste accorgervi che qualche documento (file di dati) risulta 'non leggibile', procedete al rispristino di programmi e documenti originali dal *backup* che sicuramente avevate eseguito, visto che si trattava di materiale importante (tenete SEMPRE una copia di riserva di programmi e documenti preziosi, VERO?!?).

Verificato quindi lo stato di salute dei file importanti, potete **procedere alla 'disinfestazione'** di cui parlavamo in apertura.

La seconda categoria di clandestini è costituita da quel gruppo di file generati autonomamente dagli ap-





COMPRESSIONE COMPRENSIBILE
ECCO COME SHEZ (sopra) E WINZIP (a destra) RENDONO RISPETTIVAMENTE 'AMICHEVOLE' LA GESTIONE DELLE UTILITY DI COMPRESSIONE, L'UNO SOTTO DOS, L'ALTRO SOTTO WINDOWS.

plicativi, sia come copia di backup sia come parcheggio temporaneo per i dati.

Per individuarli tutti, bisognerebbe 'monitorare' continuamente il contenuto dell'hard-disk: è evidente che all'apparizione improvvisa di file non invitati, dobbiamo chiederci chi li ha creati e perché, se sono indispensabili, utili o addirittura inutili — e in quest'ultimo caso eliminarli senza pietà.

In mancanza di un'osservazione continua ci si può affidare a delle regole generiche: molti applicativi utilizzano l'estensione TMP per i loro file temporanei (le estensioni BAK e OLD indicano versioni precedenti dei file in questione), e spesso i pacchetti software utilizzano un carattere specifico al primo posto del nome dei file di servizio per identificarli (Windows utilizza ad esempio il carattere[8] ~ che ha il codice ASCII 126).

MOSSA STRATEGICA NUMERO TRE: 'SCHIACCIARE' IL NEMICO

Quando lo spazio diventa tiranno una buona soluzione può essere quella di comprimere i dati.

I software di compressione oggi hanno raggiunto un grado di affidabilità ed efficienza tali da renderli atti a risolvere con onore molte situazioni scabrose.

La compressione dei dati è stata una opportunità di cui ha approfittato subito chi aveva necessità di trasferire dati lungo una linea telefonica, ed è proprio nell'ambito dei BBS americani che l'idea ha attecchito e si è sviluppata (vedi il riquadro 'storico').

Se escludiamo quei file di dati già di per sé compressi, come molti formati grafici e alcuni formati musicali o sonori, oggi i programmi di compressione (definiti anche *'compattatori'*) possono essere riuniti in tre categorie principali.

La prima comprende i programmi di cui abbiamo parlato nel box, ovvero — per quanto riguarda il mondo PC — le utility *ARJ*, *PKZIP* e *LHARC* ma anche tutte quelle simili.

Si tratta di programmi che eseguono il loro compito attraverso la linea di comando del DOS, ma che possono anche essere gestiti attraverso delle interfacce utente più 'amichevoli' (come il famoso *SHEZ* oppure *WinZip*, di cui parleremo nei prossimi numeri). In ogni caso essi richiedono l'azione diretta dell'utente tanto in fase di compressione che di decompressione, a meno che non vengano creati degli archivi *'auto-esplodenti'* (sono dei veri e propri file .EXE o .COM che una volta lanciati ricreano l'archivio originale).

La seconda categoria rende un poco più automatica l'operazione di decompressione: a questa appartengono programmi come *PKLite* o *Diet*, i quali comprimono soprattutto i file eseguibili, che però vengono automaticamente decompressi al loro lancio, comportandosi quindi come il file originale, ed evitando perciò all'utente la 'fatica' della decompressione pilotata.

Abbiamo infine la categoria di utility che effettua una compressione-decompressione 'trasparente' — ovvero per nulla o quasi avvertita dall'utente — e quindi ci libera da tutto il lavoro relativo.

A quest'ultima appartengono progammi famosi come *Stacker* e *SuperStore* (così come vi apparteneva la *defunta e poi resuscitata*[10] utility DoubleSpace del DOS 6) diffusissimi nel mondo PC, e *DiskDoubler* o *Stuffit DeLuxe* che invece affollano il mondo Macintosh (a dire il vero ci sono programmi presenti con versioni per entrambe le piattaforme hardware, ma abbiamo voluto citare in questa occasione solo quelli più diffusi).

In genere, quando avrete a che fare con lo shareware o con qualsiasi programma, anche commerciale, che effettua una procedura di *'installazione'* da dischetto a disco fisso, si tratterà di archivi compressi che l'operazione andrà a ripristinare, o che in ogni caso andranno decompressi, se quest'ultima opera-

11. S.E.A. is NOT .SEA
Attenzione a non lasciarvi confondere da questa sigla: i file compressi che presentano l'estensione .SEA non hanno niente a che vedere con la *System Enhancements Associates*. Infatti l'estensione si riferisce a quei file registrati con l'opzione, utilizzata da alcuni programmi Macintosh ma anche PC, grazie alla quale essi risultano auto-esplodenti, ovvero possono essere lanciati come programmi generando automaticamente la decompressione dei file contenuti nell'archivio.
In questo caso SEA sta quindi per *Self Extracting Archive*, ed è l'estensione comunemente utilizzata per questo tipo di file da programmi come *Compact Pro* oppure *Disk Doubler*.

12. INVERSAMENTE PROPORZIONALE?
Il mercato delle unità di memoria di massa *removibili* ha sempre avuto come caratteristica il costo inversamente proporzionale dei supporti rispetto alla periferica che li utilizza: questo produce un sempre minore *'costo per megabyte'* man mano che ci si spinge verso *'drive'* più costosi, fino ad arrivare al costosissimo *'cd-rewritable'* (CD riscrivibile) il cui *'drive'* costa quasi dieci milioni contro le poche decine di migliaia di lire del rispettivo supporto di memorizzazione capace di contenere oltre mezzo mega di materiale.

13. INTERFACCIA
E' meglio chiarire subito, per chi non ne avesse colto appieno le sfumature, i vari significati di questo termine.
Per interfaccia, come si può dedurre dal nome, intendiamo qualsiasi dispositivo (hardware o software) che permetta il 'dialogo' del computer con l'uomo, con le periferiche (stampanti, modem, drive per dischi, ecc.) o con un altro computer.
Ecco perché, quando parliamo di un software in grado di consentire un facile dialogo fra l'utente e la macchina, lo definiamo 'interfaccia amichevole' (user friendly interface).

zione non è automatizzata, attraverso il vostro intervento e l'uso dell'utility con la quale è stato compresso il file.

Un discorso più ampio sulle utility shareware e freeware di compressione lo affronteremo molto presto, con una serie di articoli e di recensioni.

Intanto, se avete problemi di questo tipo, vi invitiamo come al solito a mettervi in contatto con la redazione attraverso la Help Line: troverete sicuramente qualche anima pia disposta a darvi una mano...

ACQUISTARE ALTRA MEMORIA DI MASSA: LA DISFATTA?

Se, nonostante gli interventi descritti, la situazione non accenna a migliorare e vi vedete costretti ad acquistare una unità di memoria di massa aggiuntiva, possiamo per il momento darvi soltanto qualche utile consiglio in breve, e indirizzarvi ad altre fonti per eventuali 'prove' di hardware relativo:

1) Non sempre occorre buttare via il disco rigido che avete: a meno che non si tratti di un hd da 20 o 40 Mbyte (e anche riguardo a quest'ultimo, se consideriamo che è raddoppiabile con utility come Stacker, ci sarebbe da riflettere sull'abbandono), tenete presente che a volte è possibile installare un secondo disco fisso nel vostro computer senza eliminare quello esistente. Il rivenditore in quel caso dovrà semplicemente *'settare un ponticello'* in modo da rendere il nuovo disco una unità secondaria, o viceversa.

2) Se avete in programma di 'maneggiare' file molto grandi (è il caso di chi elabora immagini fotografiche, animazioni o file sonori molto lunghi) oppure di installare applicazioni appartenti al temuto *'fatware'* vi consigliamo di considerare l'acquisto di un removibile[12].

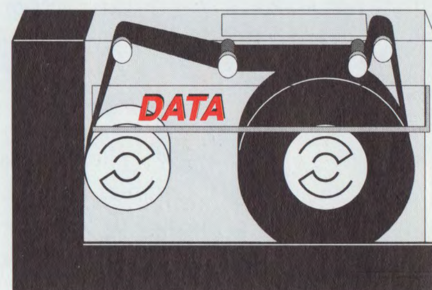
Ci sono numerosi tipi di *removibili*, ma quelli più utilizzati sono i *Syquest* a *cartucce* da 5": si tratta di hard disk 'incapsulati' all'interno di una custodia rigida di materiale plastico opaco o trasparente.

Oggi si riescono a trovare anche *cartucce* da 88 e 120 Mbyte, ma lo standard è rimasto quello da 44 Mb (assicuratevi quindi che sia presente la compatibilità 'verso il basso' se decidete di acquistare un modello superiore), i cui drive si sono comunque abbassati di molto nel prezzo.

Si stanno facendo strada anche i *magneto-ottici* da 128 Mbyte, i cui supporti sono molto più piccoli (molto simili a un floppy da 3,5") e il cui prezzo è calato abbastanza.

3) Infine, riguardo allo standard di *interfacciamento*[13], tenete in considerazione il sempre più utilizzato *SCSI* (*Small Computer System Interface*, si legge 'scasi'), che vi permetterebbe di 'agganciare' al vostro sistema anche diverse unità aggiuntive, persino diverse fra loro (removibili *Syquest*, CD-ROM, ecc.), utilizzando la stessa interfaccia, purché compatibili con tale standard.

4) Non dimenticate, se il vostro problema è soprattutto di archiviazione del materiale più che di disponibilità frequente dello stesso, che esistono le unità di backup a nastro (*streamer*), oggi abbordabilissime come prezzo (si trova persino in giro una interfaccia simile a quella già apparsa in passato per computer come il Commodore 64 e l'Amiga, che permette di utilizzare il videoregistratore e le videocassette come sistema di backup).



UNA GUERRA SENZA FINE?

Che altro possiamo dirvi?

Fino a quando non verrà presentato in commercio un supporto capace di ospitare grosse quantità di dati ad un prezzo per megabyte molto basso[14] dovrete accontentarvi delle soluzioni che vi abbiamo esposto.

Ecco, forse il segreto sta proprio in questo: sapersi accontentare.



MEMORIE DI MASSA
Ecco nell'immagine grande le facce 'nascoste' dell'hard disk, che una volta aperto l'involucro di metallo (non fatelo a casa, mi raccomando) rivela la sua natura da 'disco'.
Nell'altra immagine, invece, la tanto trascurata memoria a nastro, che neanche l'avvento dei DAT (Digital Audio Tape) è riuscito a spingere come avrebbe dovuto. Ma non è mai troppo tardi...



Non è necessario essere un genio dell'elettronica come Steve Wozniak (quello seduto) o un genio dell'imprenditoria come Stephen Jobs per fare fortuna, come hanno fatto loro fondando la Apple Computer. Quello che ha reso ricchi e famosi loro due è stata un'idea, e sicuramente a molti voi le idee non mancano...

VENDESI KNOW-HOW

Mettete da parte qualsiasi idea sull'uso di scanner e stampante a colori per la riproduzione illegale di denaro: in questa rubrica più della macchina conta l'operatore, con la sua competenza e le sue idee.
Se siete stanchi di spendere 'per' il vostro computer e volete invertire la tendeza trasformandolo in una occasione per guadagnare qualcosa, avete a disposizione una serie di spunti più o meno creativi per realizzare il vostro progetto.
E, tanto per non essere noiosi e prevedibili, cominceremo con il rivelarvi un modo di 'far soldi col computer' che non richiede necessariamente una conoscenza dello stesso...

L'ERA DELL'INFORMAZIONE

John Naisbitt non sarà stato il primo a dirlo, ma le sue affermazioni hanno sicuramente fatto il giro del mondo.

Nell'introduzione al suo best seller *"Megatrends"*[1] che nella sola edizione rilegata ha venduto oltre un milione di copie ed è stato definito a suo tempo *"la bibbia del futuro"*, lo scrittore e consulente americano ha esposto dieci punti fondamentali, sviluppati poi come altrettanti capitoli del libro, attraverso i quali è possibile valutare e comprendere le forze che fanno muovere gli ingranaggi della società attuale.

In quella premessa si parlava di *"economia basata sulla creazione e la distribuzione di informazioni"*, *"alta tecnologia"*, *"capacità di agire in modo innovativo"*, *"informazioni condivise in tempo reale"*, *"canali di informazione informali"*, *"verso una società dalle opzioni multiple e libere"* ed altre frasi dallo stesso stile e significato.

In un periodo che la maggior parte della gente definisce 'di crisi' alcune di quelle parole possono sembrare lontane, quasi fuori posto[2].

Eppure, a distanza di oltre dieci anni, Anthnoy Robbins nel suo *"Unlimited Power"*[3] conferma ciò che abbiamo già esposto affermando, nel primo capitolo: *"Moltissimi ormai sanno che viviamo nell'era dell'informazione. [...] Nella nostra società, coloro che sono in possesso delle informazioni e dei mezzi per comunicarle hanno ciò che un tempo possedevano i re: potere illimitato. [...] Oggi [...] qualsiasi ragazzo in blue jeans può creare un'azienda capace di trasformare il mondo."*

ALLA PORTATA DI TUTTI

A questo punto vi sarete resi conto, se pure ce ne fosse stato bisogno, che l'ingrediente principale per trasformare l'hobby o la passione per il computer in un business è sempre stato e sarà sempre la specializzazione, ovvero la preparazione in un campo specifico, quale che esso sia.

Non è comunque necessario arrivare ad emulare uno *Steve Jobs* (a cui si riferisce Robbins nell'ultima frase citata sopra, dove l'azienda in questione è la Apple) oppure un *Bill Gates* e creare un'azienda che fattura miliardi come la *MicroSoft*: possiamo garantirvi per esperienza diretta che la preparazione specializzata in un qualsiasi settore, abbinata all'uso del computer, può portare spesso a dei risultati economici inaspettatamente positivi.

Notate che fino ad ora non abbiamo parlato di programmazione, di conoscenza di un qualsiasi linguaggio o di competenza 'informatica' in generale: il succo di questo nostro primo 'viaggio nel business digitale' è proprio questo, e cioè la

KNOW-HOW
Comunque la chiamiate — *know-how* (letteralmente 'sapere come') o *expertise* (l'esperienza, l'essere pratico di qualcosa) — la specializzazione sarà sempre un asso nella manica, grazie al quale ogni persona può, indipendentemente dall'età o da altri fattori apparentemente determinanti, imporsi nel mondo professionale fino ai livelli più alti. Ricordatelo.

EXPERIENCED PEOPLE
La redazione di GigaByte è formata in gran parte di giovani che hanno fatto del computer uno strumento di lavoro a volte anche altamente redditizio, e saranno lieti di svelarvi man mano i segreti e i trucchi che li hanno portati alla meta: se avrete voglia di seguirci in questo viaggio alla scoperta di nuove opportunità, potrete scoprire lati nuovi e interessanti legati alla vostra passione o al vostro hobby per l'informatica.
Attenzione, soprattutto, a non lasciarvi spaventare dalle premesse e dalle introduzioni: il 'succo' di ognuna delle rubriche che trovate su GigaByte vi verrà sempre presentato in modo chiaro, semplice e pratico, e le soluzioni proposte saranno sempre alla portata di tutti.

1. L'ERA DELL'INFORMAZIONE
John Naisbitt, *"Megatrends - Le dieci nuove tendenze che trasformeranno la nostra vita"*, Sperling & Krupfer Editori, Milano, 1984

2. MEGATENDENZE II
Otto anni dopo John Naisbitt ha pubblicato, con la collaborazione di Patricia Aburdene, *"Megatrends 2000"*, un saggio dove venivano esaminate tendenze più specifiche alla luce dei mutamenti politici, sociali ed economici in atto nel mondo durante questo decennio: in ogni caso, nonostante il taglio meno utopistico e futuristico dell'opera, qua e là, nel volume, si affacciavano frasi del tipo *"Telecomunicazioni e computer continueranno a guidare il cambiamento, proprio come fece l'industria manifatturiera durante il periodo industriale"*.

3. UNLIMITED POWER
Anthony Robbins, "Come ottenere il meglio da sè e dagli altri", Bompiani, 1987. Un best-seller che, prendendo spunto dalla rivoluzionaria tecnica della Programmazione Neurolinguistica (NPL) sviluppata da Bandler e Grinder, espone una serie di considerazioni e di strategie in grado di trasformare la vita delle persone e portarle al successo in qualsiasi campo. Non possiamo che consigliarvene di tutto cuore la lettura e, soprattutto, l'applicazione pratica. Il testo ufficiale di Grinder e Bandler sulla NLP, invece, è edito in Italia dalla Astrolabio Editrice.

INFORMAZIONE E POTERE
Robbins, nell'opera di cui parliamo alla nota precedente, cita un'affermazione del grande economista americano John Kenneth Galbraith. Per la sua importanza la riportiamo in questa nota: "E' stato il denaro ad alimentare la società industriale. Ma nella società dell'informatica, il combustibile, la forza motrice, è dato dalla conoscenza. Abbiamo sott'occhio una nuova struttura di classe: da un lato coloro che sono in possesso delle informazioni, e dall'altro quanti sono costretti ad agire in stato di ignoranza. E la nuova classe il suo potere non lo deriva dal denaro né dalla terra, bensì dalla conoscenza."

4. Sell Your Know-How
Questo documento elettronico è conosciuto anche come SYK V2.1. Il file circola col nome SELLYOUR.ZIP (provate a cercarlo on line).

possibilità di creare un'attività remunerativa per mezzo del computer senza essere esperti nell'uso della macchina e del software.

Impossibile? Aspettate a dirlo, e cominciate a pensare ai vantaggi di un business nel quale esprimete il meglio di voi stessi, dove non siete costretti ad uscire di casa per andare in ufficio e quindi non avete neanche un capo a cui rendere conto del vostro rendimento (anche se spesso il peggior capoufficio siamo noi stessi), un business dove l'investimento è quasi nullo e i profitti possono essere anche alti.

E' quello che affermano i signori della I.E.S. (Intelligent Educational Software) nel loro *"Sell Your Know-How"*[4] che promette di fornire gli spunti necessari, anche a chi non è molto pratico di computer, per entrare nel mercato dello shareware offrendo la propria specializzazione in un qualsiasi settore.

LE OPPORTUNITA' DELLO SHAREWARE

A quanto pare il mercato shareware rappresenta la via meno costosa ma spesso più efficace per promuovere il 'prodotto' che vogliamo vendere, se riusciamo a fare in modo che un suo esempio 'dimostrativo' raggiunga migliaia di persone potenzialmente interessate ad acquistarlo.

A questo punto cominciamo con il far cadere la prima obiezione, quella del tipo "non so programmare un computer": non avete bisogno di conoscere alcun linguaggio di programmazione, ma semplicemente di saper scrivere utilizzando la tastiera del computer, visto in questa prima puntata ci occuperemo della produzione di "documenti digitali", ovvero di pubblicazioni elettroniche che è possibile realizzare con l'aiuto di programmi speciali.

"Sell Your Know-How" pone l'accento proprio su questo argomento e, sebbene alla fine si riveli in sostanza un *'bannerware'* per la promozione di alcuni software degli stessi autori, rappresenta un'ottima introduzione all'argomento.

Naturalmente il testo è in inglese, ed è per questo motivo che noi di *GigaByte* ci siamo presi la briga di raccogliere le informazioni più importanti presentandovele in questo articolo, fornendovi poi i mezzi per reperire i file originali e poterli così consultare da cima a fondo, magari con l'aiuto di un buon dizionario se non siete proprio ferratissimi in inglese.

Quello che dovete prima di tutto procurarvi, quindi, è un *"authoring system"* (di questi programmi parliamo proprio in questo numero, nella rubrica *Pixel Media*, zona SPECIAL), ovvero un programma in grado di trasformare le vostre idee e conoscenze in un *"documento elettronico"* che possa essere distribuito attraverso i canali shareware.

E parlando di 'canali di distribuzione' possiamo a questo punto far cadere anche la seconda obiezione che in genere viene mossa in riferimento all'argomento di cui stiamo parlando: "non saprei come distribuire la mia opera senza spendere cifre esorbitanti in pubblicità o *mailing*".

Oggi, grazie all'interconnessione che lega milioni di persone attraverso cavi telefonici, satelliti, supporti magnetici e prodotti editoriali, non è difficile far sì che il nostro prodotto raggiunga migliaia di persone e soprattutto che venga visionato e valutato proprio dai potenziali acquirenti.

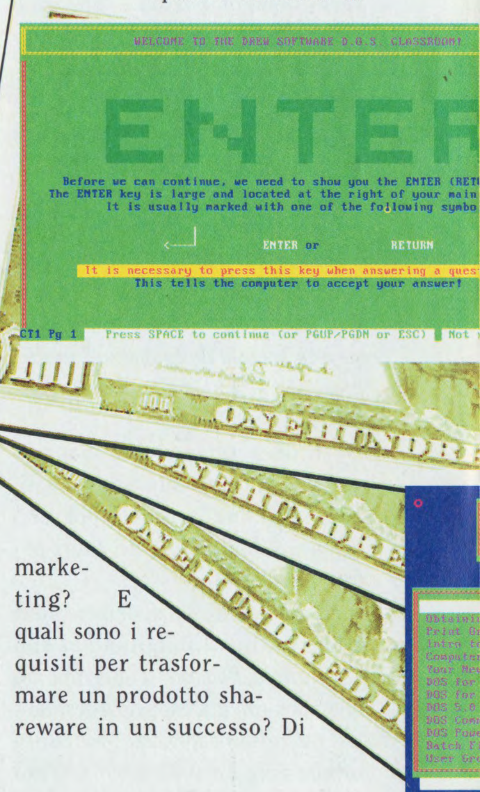
Nel file *"Sell Your Know-How"* la I.E.S. fornisce ad esempio un archivio di distributori, aggiornato periodicamente e di cui è possibile ottenere una versione recente registrandosi, ai quali basta spedire una copia del proprio lavoro affinché questi la mettano in distribuzione attraverso i loro cataloghi.

Il costo di questa operazione promozionale si riduce quindi a quello del supporto magnetico e della spedizione oppure a quello della telefonata nel caso si decida di 'depositare' il proprio file in una BBS affinché altri possano 'prelevarlo'.

E' infatti proprio questo uno dei più efficaci canali di distribuzione e di lancio di qualsiasi prodotto digitale (documenti elettronici, immagini, musica, programmi, archivi, ecc.) e spesso tali prodotti finiscono anche in qualche mega-raccolta su CD-ROM, diffondendosi ancora più capillarmente.

Il bello di questo sistema distributivo, come fanno notare i nostri amici della I.E.S., è che a beneficiare dell'introduzione di un nuovo prodotto software sono un po' tutti quanti: l'autore che lo vede distribuito, il distributore che arricchisce così l'assortimento di materiale da offrire al pubblico, e il pubblico stesso che vede aumentare la scelta giorno per giorno. E' stata proprio questa sinergia a determinare l'incredibile crescita del fenomeno shareware.

Ma fino a che punto funziona questo sistema di marketing? E quali sono i requisiti per trasformare un prodotto shareware in un successo? Di



facile

LAVORO: COSA, COME E DOVE

L'universo shareware abbonda di file-documento da cui prendere spunto per idee, oppure attraverso cui ricevere dei consigli preziosi su un argomento particolare. Si tratta purtroppo di documenti in lingua inglese, ma potrebbe accadere che a questi comincino man mano ad affiancarsi traduzioni o documenti originali in italiano,visto che anche questo è un settore dove è possibile ricavare dei profitti per chi ha buona volontà e conosce la lingua inglese.
Questo mese abbiamo ad esempio selezionato per voi un *tutorial*[6] sulla "qualità": si tratta di *"Quality & Productivity Improvement Suggestions"* ovvero *"Suggerimenti per il Miglioramento della Qualità e della Produttività"*. L'abbiamo giudicato davvero interessante, e siamo sicuri che, tradotto in italiano, avrebbe sicuramente una larga diffusione e un grande apprezzamento: in sostanza si tratta di ben 114 consigli dettagliati sull'argomento, anche se una parte di essi si riferisce a fonti di informazione tipicamente americane.
Potrete poi trovare informazioni utili su come iniziare una attività lavorativa 'casalinga' nel file HOMEBUS.ZIP, e notizie simili e altrettanto utili, sebbene legate soprattutto alle attività di consulenza, nel file ADVICE.ZIP.
Infine, una serie di spunti interessanti sulle opportunità e sulle idee per intraprendere un 'business' sono riportati nel file OA93_4b.ZIP. Nei prossimi numeri vi forniremo altre indicazioni su file simili e altrettanto interessanti.

questo argomento ci occupiamo proprio in questo numero, nelle pagine di introduzione all'argomento, ma potrete trovare spunti e informazioni interessanti nella rubrica SOURCECODE e nella presentazione dei vari prodotti shareware di cui parliamo nella zona di GigaByte dedicata all'argomento.

Quello che ci interessa sottolineare a questo punto, per riprendere il nostro discorso principale, è che non sono tanto gli strumenti di realizzazione l'ingrediente iniziale e fondamentale che vi permetterà di realizzare un prodotto shareware: quello che conta, in questo caso, è il suo contenuto.

SAPERE E' POTERE

La parola *specializzazione*, già utilizzata più volte nel corso di questo articolo, non deve spaventarvi, perché non deve far necessariamente pensare ad una laurea o ad un titolo di studio particolare: la preparazione in un settore può essere anche (e spesso lo è) il frutto di uno studio da autodidatta.

Tornando al mondo shareware, abbiamo numerosi esempi di materiale che l'autore ha prodotto utilizzando la sua esperienza in un campo particolare: è il caso di *"PC-Learn"*, uno dei 'corsi elettronici' di Jim Hood, che ha ottenuto oltre 9000 registrazioni da parte degli utenti[5]: si tratta di una serie di lezioni consultabili a video, non di un vero e proprio programma, ed è quindi proprio il genere di prodotti di cui stiamo parlando.

Ma un documento elettronico può anche contenere materiale riguardante argomenti e settori non legati all'informatica: una raccolta di cocktail o di ricette, una serie di consigli su come difendersi da aggressioni, un manuale di bricolage, un trattato sull'arte, un corso di storia o geografia a qualsiasi livello, una serie di poesie o della narrativa di cui siete autori, un corso di ripasso per la patente di guida, un manuale di fotografia, un archivio di opere musicali o cinematografiche, e qualsiasi altra cosa possa avere a che fare con voi e con quello in cui siete più preparati.

Il punto fondamentale è in sostanza questo: chi sta leggendo questo articolo è sicuramente esperto, appassionato o pratico di qualcosa, che sia inerente alla sua attività principale, ai suoi hobby oppure agli studi eseguiti.

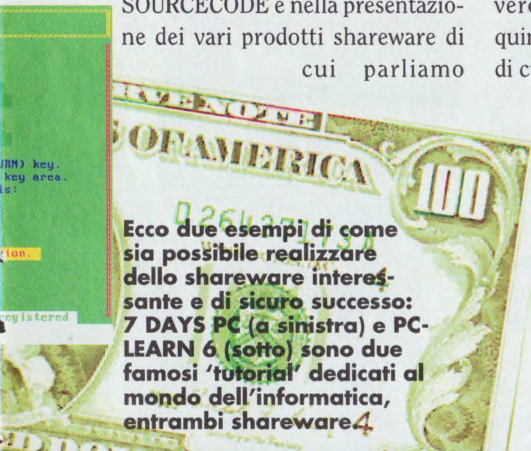
Vi siete mai chiesti chi produce le riviste o i libri che leggete?

Oppure chi realizza le trasmissioni televisive che guardate? Tutto ciò si riduce fondamentalmente a 'vendere la propria competenza', ed è il *business* del decennio e probabilmente dei decenni a venire.

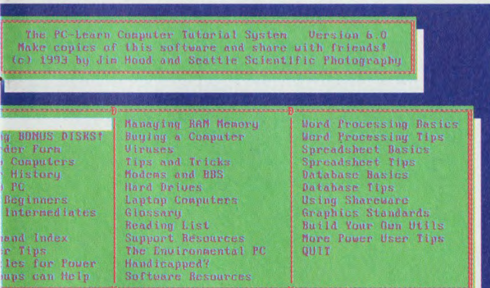
Naturalmente potrebbe capitarvi di voler fare questo passo ma di non sentirvi ancora perfettamente 'preparati' sull'argomento: bene, avete a disposizione tutto il materiale 'tradizionale' per completare e rafforzare la vostra competenza, ovvero libri, videocassette e persone che sono nel settore.

Documentatevi, aggiornatevi e organizzate la vostra base di conoscenze, magari cominciando proprio a riportare le informazioni di cui vi servirete in un formato idoneo, utilizzando un qualsiasi programma di videoscrittura o addirittura un semplice *editor*.

In seguito sceglierete con calma e con il nostro aiuto gli strumenti per trasformare il vostro progetto in una vera e propria 'opera virtuale' e tentare così la strada del successo nel magnifico mondo dello shareware. Buon lavoro e... buona ispirazione!



Ecco due esempi di come sia possibile realizzare dello shareware interessante e di sicuro successo: 7 DAYS PC (a sinistra) e PC-LEARN 6 (sotto) sono due famosi 'tutorial' dedicati al mondo dell'informatica, entrambi shareware



.DOC

ON DISC/ON LINE

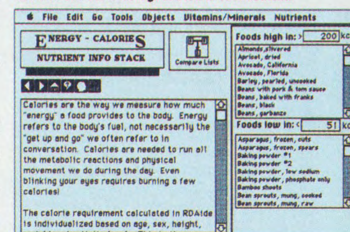
Cercate i seguenti file sull'argomento di questo articolo:
SELLYOUR.ZIP (Selle Your Know-How)
OA93_4b.ZIP (Opportunity Awaits, vedi box)
TW30.ZIP
SST33.ZIP
QUALITY.ZIP (vedi box)
ADVICE.ZIP (vedi box)
HOMEBUS.ZIP (Home Business, vedi box)
N.B. Potete consultare nell'area file di GigaByte — sul servizio telematico Pegaso — l'elenco completo dei file, e leggervi così le descrizioni di fianco ad ognuno prima di 'scaricarlo'.

ON BOOK

Sull'argomento della rubrica in generale, vi consigliamo, come lettura introduttiva:
Robert J. Waxman, "Far soldi col personal computer", Casa Editrice Anthropos, Roma, 1985

5. PC-LEARN
Di PC-Learn parliamo nella rubrica AlfaBit proprio riguardo agli strumenti per 'imparare il computer attraverso il computer stesso'

6. TUTORIAL
I 'tutorial' sono i file che forniscono insegnamenti o istruzioni su come realizzare qualcosa, e nel mondo shareware abbondano.
Sicuramente troverete dei tutorial di vostro interesse, e in questo senso cercheremo di presentarvene una scelta sempre più ampia.



LE OPERE 'HYPERCARDIANE'

Nella foto sopra un classico 'stack' (letteralmente 'catasta' per la metafora della sovrapposizione delle pagine) dedicato alla nutrizione creato con il software per Macintosh "HyperCard". Questo tipo di 'opere elettroniche ebbe una larga diffusione diversi anni fa, quando la Apple decise felicemente di regalare il programma insieme ai suoi computer Macintosh.
Cominciarono così a circolare 'stack' su argomenti di ogni tipo (lingue, alimentazione, informatica, chimica, ecc.), al punto che fu coniato il termine 'stackware'.
In seguito HyperCard è divenuto un software 'commerciale', ma la diffusione degli 'stack' non si è fermata, soprattutto per la praticità del software che ne permette la creazione anche ai meno esperti.

NEO BOOK

DARE FORMA ALLE IDEE

Ci possono essere mille e uno motivi per dedicarsi al multimedia, ma solo quattro condizioni per poter realizzare un buon prodotto: idee, passione, una buona dose di capacità organizzativa e uno strumento di lavoro semplice e potente. Ora diciamo che voi le idee le abbiate, e se state leggendo questa rivista possiamo ritenere abbiate anche una certa passione per i computer e ciò che vi ruota attorno. Quello che dunque vi manca è un buon 'programma autore' per esprimere concretamente le vostre idee.

Va detto subito che il software disponibile per la realizzazione di opere multimediali è molto, ma spesso e volentieri, come probabilmente qualcuno avrà già constatato, i programmi *authoring* (questo è il loro nome tecnico) soffrono di alcuni "difetti" non indifferenti: complessità di utilizzo, enciclopedici manuali d'uso ed esorbitanti costi d'acquisto.

Cosa fare quindi per dare vita a quel 'progettino' che da tempo vi gira per la testa magari dopo aver visto *Explora* di Peter Gabriel? Rinunciare, oppure rompere il salvadanaio? Niente di tutto ciò: oggi c'è NEOBOOKdella Neosoft!

Giunto alla versione 2.0, sia nella versione base sia nella versione Pro, NEOBOOK è un *programma authoring multimediale* per MS-DOS che a costi davvero contenuti (è distribuito anche nella versione shareware) e con minimo sforzo vi consente di realizzare opere multimediali. Probabilmente qualcuno penserà al solito *script editor*. Niente di più sbagliato! Il prodotto del lavoro con NEOBOOK è un eseguibile *stand alone*[1] distribuibile senza dover pagare mezza lira di royalty. Ciò significa distribuire (anche commercialmente, perché no?) le proprie idee in modo professionale e del tutto inalterabile.

Hei, ma dove siete finiti tutti?! Almeno aspettate che abbia finito l'articolo prima di precipitarvi ad acquistarlo!

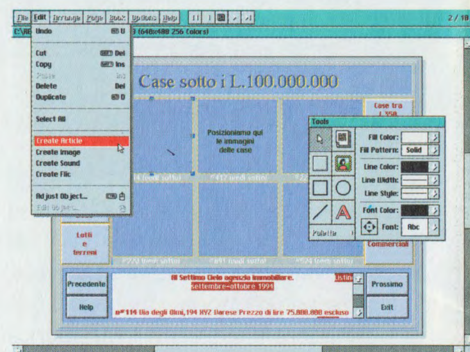
PROVA SUL CAMPO

A questo punto sarebbe d'obbligo la classica descrizione dei contenuti dei menu con relativa spiegazione, ma noi non vogliamo sminuire, nè il validissimo lavoro svolto dai ragazzi della Neosoft nel creare un'interfaccia utente (identica per tutti i programmi della NEOSOFT) di facile comprensione e di immediato utilizzo, nè l'evidente sforzo profuso per semplificare l'uso delle potenti opzioni disponibili.

Cercheremo quindi di analizzare le funzionalità di NEOBOOK attraverso una semplice applicazione pratica.

Ipotizziamo di dover realizzare un piccolo catalogo per un'agenzia immobiliare: la *"Al Settimo Cielo"* (**fig. 1**). Diciamo un catalogo che possa essere consultato per fasce di costo, in grado di mostrare per ogni fascia le immagini delle case disponibili e un testo di descrizione completo di prezzo, indirizzo, caratteristiche, etc…

Innanzitutto avremo bisogno di raccogliere tutti i pezzi, i dati per il testo da mostrare a video come informazioni, e le immagini delle case (tenete conto che non è strettamente necessario possedere uno scanner per questo lavoro: molti *service* offrono a costi accettabili ottime scansioni del vostro materiale, e se possedete un lettore di CD-ROM adatto potete anche far 'riversare' su Kodak Photo CD un rullino di foto scattate all'esterno e all'interno degli edifici).



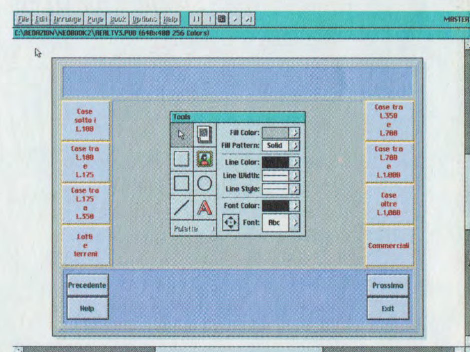


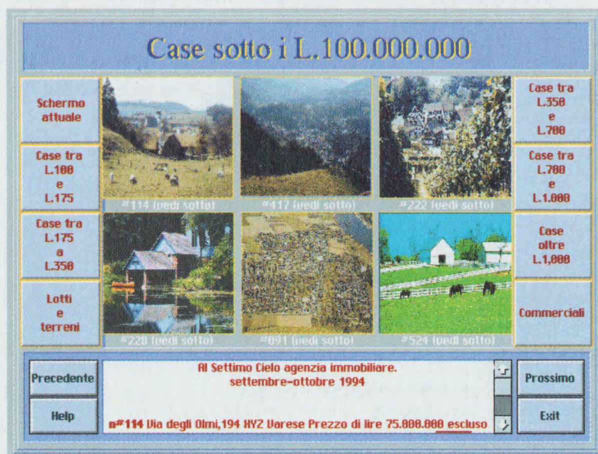
FIG. 2 (sopra) E FIG. 3 (sotto)

1. STAND ALONE
Con il termine stand-alone (stare da solo) si definiscono quei programmi che non necessitano dell'editor di partenza per poter 'girare'. In sostanza praticamente tutti i programmi che popolano i nostri Hard Disk lo sono, tranne alcuni programmi authoring, che invece richiedono la presenza dell'editor originale o di una sua copia ridotta, chiamata run-time-library (libreria per l'esecuzione) per poter essere visionati da qualcun altro.

HYPERCARD INSEGNA
Una presentazione in NEOBOOK è articolata secondo il simbolismo del libro e delle pagine come il suo più celebre antecessore sui calcolatori di casa Apple, HyperCard. La presentazione nella sua globalità sarà il libro e le singole pagine costituiranno le singole schermate grafiche.

PULSANTI 'FACTOTUM'
Ad ogni pulsante, abbiamo detto, può essere assegnato più di un comando, per fare ciò basterà tenere premuto il tasto Shift (maiuscolo) quando si selezionerà un nuovo valore nel menu pop-up contenente tutti i comandi, e NEOBOOK intervallerà automaticamente i vari comandi con il simbolo "~". Un altro metodo è poi quello di digitare noi stessi i vari comandi sempre intervallandoli con il suddetto simbolo. Attenzione, la stringa di comandi non può essere più lunga di 128 caratteri.

FIGURA 4



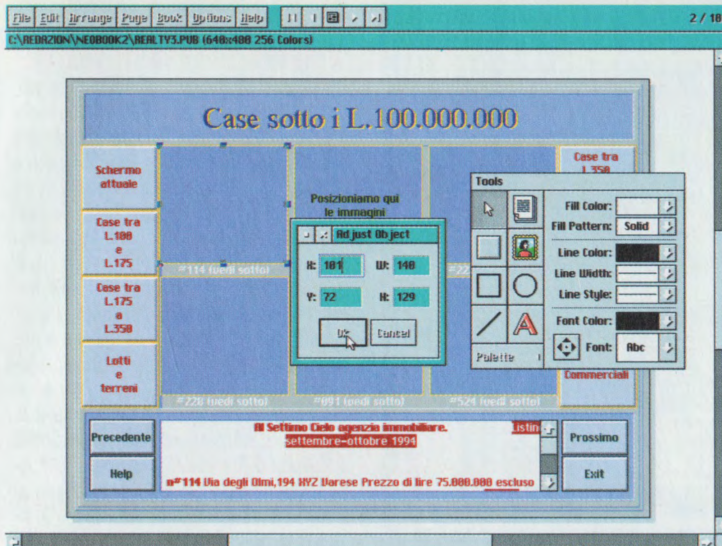


FIGURA 6

Per queste operazioni ci serviremo però di prodotti esterni, mentre per la creazione dell'interfaccia, dei 'pulsanti' e delle 'connessioni' ci avvarremo delle funzionalità interne di NEOBOOK.

E' chiaro che in questa fase, intimamente connessa alle caratteristiche del vostro progetto, una buona pianificazione dello stesso è fondamentale, e questa — ahimé — la dovrete fare da soli (ecco giunto il momento ti mettere alla prova le vostre abilità organizzative)!.

La preparazione dei succitati pezzi è però agevolata dalla possibilità di lanciare quattro applicazioni esterne (un *Editor* di testi, un *Animatore*, un programma di *Paint*, un *Editor di suoni*) senza dover uscire da NEOBOOK.

A questo scopo all'interno del menù Edit sono presenti quattro comandi (fig.2); *create article*, *create image*, *create sound*, *create flic*, i cui percorsi di ricerca vanno indicati nelle *preferences* del programma.

Esiste inoltre la possibilità, nell'eventualità che cambiaste repentinamente gusti o che necessitiate di più di un editor per tipo, di richiamare una *DOS shell* tramite il relativo comando nel menu Edit.

PARTIAMO DALLA BASE

La prima cosa da fare ora è realizzare la *pagina master* (**fig. 3**) spostandoci su di essa con l'apposito bottoncino posto tra i pulsanti di navigazione interna (**fig. 4**).

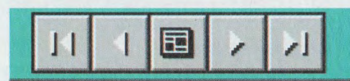


FIG. 4

Sulla *pagina master*, concetto preso in prestito dal mondo del DTP (ma fondamentalmente anche la nostra opera, sebbene multimediale, è pur sempre un documento), andremo a posizionare tutti gli elementi che resteranno invariati sullo schermo per tutta la nostra presentazione, una specie di scheletro sul quale andare ad inserire di volta in volta gli elementi variabili. Nel nostro caso saranno lo sfondo della presentazione, tutti i pulsanti contenenti la fasce di costo delle case, le indicazioni di navigazione, di help e di uscita; inoltre la nostra pagina master conterrà le zone in cui di volta in volta posizioneremo le foto i loghi e via dicendo.

Cominciamo a vedere dunque quali strumenti occorrerà chiamare in causa: per prima cosa daremo un colore uniforme al foglio, tracciando poi con lo strumento *"linea"* (vedi riquadro illustrativo) quattro semplici linee, due più chiare e due più scure rispetto al fondo, in modo da formare l'illusione di un box in rilievo.

Prepareremo quindi tutti i pulsanti (quelli delle fasce di costo e quelli di navigazione) utilizzando l'apposito strumento della *palette* ***Tools***. Il suo funzionamento è davvero semplice (come tutto d'altronde in NEOBOOK): dovremo tracciare sulla nostra pagina, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, un'area equivalete a quella che intendiamo assegnare al pulsante: NEOBOOK si preoccuperà così di tracciarne la sagoma tridimensionale per noi. Ora viene la parte più delicata del nostro lavoro, il cuore di tutta l'operazione: attribuire un'azione (un comportamento) al pulsante appena creato.

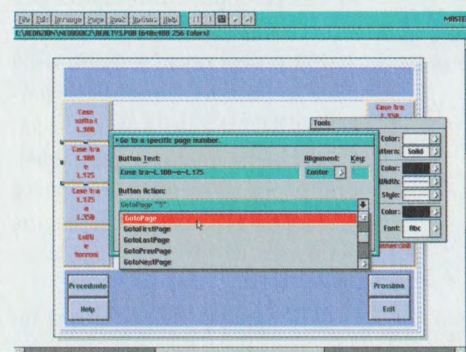


FIGURA 5

Qui insegniamo,in sostanza, al

---

medio

CARATTERI 'PROPRIETARI'

NEOBOOK usa dei caratteri in un formato proprietario *.GFT, che comunque coprono abbastanza bene tutte le necessità (fig. 7). Se tuttavia quelle in dotazione non dovessero essere sufficienti, la Neosoft distribuisce anche due dischi zeppi di font nuovi e di dimensione variabili, in totale decine di famiglie con cui realizzare loghi e battere testi.

---

appello

AAA - AUTORI CERCASI

Un interessante e facile applicazione che è possibile creare con NEOBOOK PRO, e che noi della redazione di GIGABYTE vi invitiamo caldamente a mettere in cantiere, è una shell per DOS, cioè una specie di Windows personale in cui inserire i vostri programmi DOS sottoforma di icona. Disegnate le icone, diciamo 80x80 pixel, e collocatele su un bel fondale (attenzione sempre alla palette), per ogni icona create un bottone con riempimento vuoto e assegnateli il comando DOS Command, indicando correttamente il percorso delle vostre applicazioni. Compilate, e inserite il vostro programma nell'autoexec.bat, avrete così una vostra shell personale e personalizzabile, comoda da usare (l'avete fatta voi) e che soprattutto renderà il vostro computer davvero unico!!

Se poi aveste un'idea interessante o che considerate tale, sviluppatela e inviantecela, se anche noi saremo del vostro parere la recensiremo e la commenteremo e, perchÈ no, una versione potrebbe essere inserita nella nostra area telematica per poter essere distribuita.

---

2. SNAP TO GRID

lPer evitare gli inestetismi degli allineamenti sbagliati degli oggetti è possibile attivare una griglia calamitata, allineare gli oggetti tra di loro usando le coordinate in Adjust Object del menu Edit (fig. 6), oppure adoperare lo "spostamento millimetrico" nella palette Tools..

3. TESTO 'INTELLINGENTE'

E' possibile abbellire il nostro file Ascii inserendo dei 'meta comandi' per il sottolineato, il neretto, le tabulazioni, il reverse e il centrato. Per esempio:

^B frase in neretto ^b
^U frase sottolineata ^u
^R frase in reverse ^r
^Tnumero spazi frase
^B^C frase neretta e centrata ^b (la centratura funziona solo all'interno di un altro meta comando).

4. FLESSIBILITA'

Sarà sempre possibile alterare l'ordine delle pagine anche graficamente, tramite il Page Layout nel menu Book (fig. 8): basterà trascinarle nella posizione desiderata, tenendo presente che comunque NeoBook conserverà intatte tutte le connessioni tra di esse.

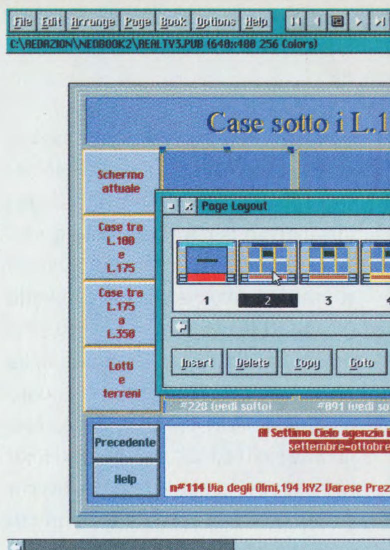


FIGURA 8 (sopra)

5. VA BENE DAPPERTUTTO
Ciò ovviamente non toglie che gli eseguibili creati con NEOBOOK possano girare come programmi DOS sia sotto Windows, sia sotto OS/2.

TITOLI MERITATI
Probabilmente la vostra esperienza o malfidenza, vi ha portato col tempo a dubitare della buona fede di noi poveri recensori, sottoposti, nell'immaginario collettivo dei lettori, a chissà quali pressioni politiche da parte delle case produttrici e distributrici. Bene, questa volta vogliamo dimostrarvi che la nostra opinione è basata (come sempre d'altronde, almeno su questa rivista) su criteri di serietà e di esperienza professionale. Poco prima di chiudere l'articolo, infatti, siamo andati a scartabellare nei nostri archivi di comunicati stampa, *press release* e via discorrendo e abbiamo ritrovato una cosa che ci era sfuggita, il programma di cui ci eravamo tanto preoccupati di parlare bene, è stato premiato come "migliore programma di presentazioni e applicazioni multimediali del 1994" in ben due sedi diverse; lo Shareware Industry Awards1994 (leggetevi le News) svoltosi a Indianapolis organizzato dalla *Shareware Industry Awards Foundation* in cooperazione con l'ASP (*Association of Shareware Professional*), e l'*Annual Ziff-Davis Shareware Awards* 1994 tenutosi ad Atlanta sotto l'egida dell'omonima casa editrice americana. Un bravo davvero meritato alla squadra della Neosoft.

nostro programma a "pensare" e a comportarsi come abbiamo immaginato, quindi è assolutamente fondamentale aver organizzato bene le idee prima di addentrarsi in questa fase.

L'attribuzione pratica del valore si risolve poi cliccando semplicemente con il tasto destro sull'oggetto creato. Ci verrà presentata una delle finestre di dialogo più importanti di NEOBOOK, quella che consente di inserire il testo descrittivo del pulsante (è possibile lasciare il campo vuoto se si desidera un pulsante 'anonimo') e il comando collegato ad esso (vedi box illustrativo per i comandi disponibili).

Essendo il pulsante l'elemento primario di una presentazione multimediale, esso può avere un singolo valore oppure molteplici per azioni complesse (fig. 5).

Nel nostro caso i pulsanti delle fasce di prezzo dovranno permetterci di saltare a delle pagine specifiche (che creeremo tra poco); quelli di navigazione dovranno invece permetterci di scorrere le pagine del nostro documento avanti e indietro.

Il pulsante di Help mostrerà un testo e quello di Exit dovrà consentire di tornare al DOS.

Dunque, riassumendo, il nostro compito sulla *pagina master* si risolverà nel tracciare dieci pulsanti per le fasce di prezzo , due pulsanti di navigazione, uno di Help e uno di Exit.

Per realizzare ciò è sufficiente tracciare un solo pulsante, *clonarlo* più volte con il comando *duplicate*, e posizionare i vari *cloni* secondo il nostro schema grafico[2], e — di volta in volta con il tasto destro — modificarne quindi il comando.

Per motivi che possiamo definire di natura semantico-logica del linguaggio multimediale, è consigliabile tuttavia usare rappresentazioni ben distinte tra i pulsanti di navigazione e i pulsanti che invece svolgono un ruolo meno convenzionale.

I comandi impiegati nei nostri pulsanti sono, **GOTOPAGE #** per i pulsanti con le indicazione di prezzo, **GOTOPREVPAGE** per il pulsante di scorrimento all'indietro, **GOTONEXTPAGE** per quello di scorrimento in avanti, **EXIT** per quello di uscita e **TEXT WINDOWS**[3] per il pulsante Help.

medio

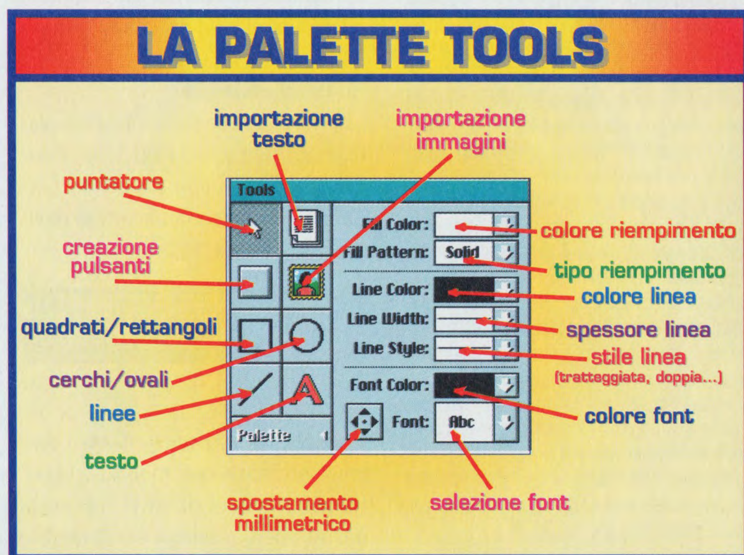
NEOBOOK E I FORMATI GRAFICI

I modi grafici con cui lavora NEOBOOK sono vari, supportando le risoluzioni delle schede EGA delle schede VGA e Super VGA; ma fondamentalmente i più utili sono il 640x480 in 16 o 256 colori e l'800x600 in 256 colori. Queste modalità infatti consentono un ottimo rapporto "peso informatico"/qualità. Queste modalità presentano tuttavia l'inconveniente non indifferente di dover creare un'unica palette. Questo perché NEOBOOK non permette un'attribuzione dinamica della stessa; ciò si traduce nell'impossibilità di caricare in momenti diversi disegni con palette diverse senza vedersela alterare. Assegnata all'inizio infatti, la palette rimane inalterata per tutta la nostra presentazione. Una soluzione può essere rappresentata dall'utilizzo della modalità 800x600 x 16 M colori che però vincolerà la vostra presentazione alle sole schede Super VGA. Un altro aspetto da tenere in considerazione nella scelta del formato del nostro libro è la grandezza dell'eseguibile che ne deriverà, più le immagini sono grandi e piene di colori, più il file risultante sarà enorme e di conseguenza difficilmente distribuibile per via telematica. Ultima, ma non meno importante considerazione va fatta proprio a proposito del formato dei file grafici importati; i file GIF pur mantenendo la stessa qualità dei PCX sono più piccoli ma più lenti da visualizzare (per una trattazione più approfondita del formato GIF vedi su questo numero l'articolo A TUTTO GIF).

Per quanto riguarda la sintassi di ogni singolo comando vi rimandiamo al chiarissimo file con estensione .DOC presente nel disco shareware, e consultabile comodamente dall'interno di NEOBOOK, oppure all'ottimo manuale accluso alla versione registrata.

Lasciamo infine sulla nostra *pagina master* delle zone libere che utilizzeremo tra poco.

Torniamo alla pagina 1, che è quella di partenza, adoperando la freccina che punta a destra nei comandi di navigazione interna. Ora



I COMANDI DI NEOBOOK

Comando	Descrizione	
Alert Box	Apre una finestra utile per brevi messaggi	
Baloon	Apre un fumetto utile per piccoli Help	COMUNICAZIONE
Text window	Apre una finestra mostrando un file di testo (.DOC,.TXT)	
Exit	Consente la terminazione del programma	
Gotofirstpage	Salto alla prima pagina	
Gotopage	Salto ald una pagina specifica	
Gotolastpage	Salto all'ultima pagina	NAVIGAZIONE
Gotonextpage	Salto alla pagina precedente	
Gotoprevpage	Salto alla pagina successiva	
Returntopage	Salto alla pagina precedentemente visionata	
Imagewindows	Apre un'immagine nella sua dimensione reale	
Popupimage	Apre un'immagine scalata al centro dello schermo	IMMAGINI
Playsoundfile	Suona un file .VOC (se avete una Soundblaster installata)	
Playtone	Sintetizza una nota	SUONI
Soundbuzzer	Attiva un suono per tutta la durata della pressione di un tasto	
Delay	Aspetta un intervallo di tempo	
DOS command	Lancia un file .EXE, .COM, .BAT dalla vostra applicazione	
Menu	Crea un menu pop-up	VARI
Play Flic File	Visualizza un'animazione .FLI o .FLC	
Printtextfile	Stampa un file di testo	

tutti i pezzi della *pagina master* saranno visibili ma non più modificabili: andremo quindi ad abbellire le aree lasciate libere con loghi, fregi e altre amenità.

Posizioneremo però al centro della pagina le foto delle case in vendita per quella fascia sottoscritte da un numero di codice che farà riferimento ad una descrizione più dettagliata in un file di testo. Per compiere questa operazione ci avvarremo del comando *"importa immagine"* della palette *Tools* tracciando sulla pagina delle aree grandi a piacimento, la finestra di dialogo che comparirà ci chiederà di indicare il percorso del file grafico da inserire in quella zona.

Il file ovviamente non sarà necessariamente grande quanto l'area indicata, per questo NEOBOOK ci permette di attivare un opzione per il ridimensionamento automatico dell'immagine in tale area (attenzione però, si tratta di un ridimensionamento non proporzionale, occhio dunque alle distorsioni nella vostra immagine).

L'immagine scelta sarà cosi magicamente visualizzata e 'scalata'. Ci mancano ora solo due aree da sistemare, nella prima, quella in alto, scriveremo con l'opzione "testo" sempre nella *palette* ***Tools***, l'indicazione della fascia in cui ci troviamo, mentre nella zona inferiore, usando lo strumento *"importa testo"* della medesima palette, importeremo il file con il testo di approfondimento di descrizione delle case, usando la metodologia oramai già chiara del "traccia con il mouse e compila la finestra di dialogo".

Una volta completata la pagina 1, dovremo creare una nuova pagina[4] con il comando *insert page* dal menu *Page* e iterare il processo visto sinora per essa cambiando ovviamente le foto delle case, il testo e l'indicazione di fascia.

Tempo necessario per la realizzazione di questo piccolo documento, esclusa la pianificazione, la ricerca delle immagini, e la battitura del testo di descrizione: non più di quaranta minuti.

Se credete siano tanti, forse non avete provato ad usare altri programmi *authoring*!

VERIFICHIAMO

Se avete resistito sino ad ora, questo è il momento per verificare che tutto funzioni correttamente, ovvero che il nostro programma si comporti correttamente. Il tasto **F8** permette proprio questo, di testare il programma prima di doverlo compilare; se qualche cosa in questa fase dovesse andare storto (non abbiamo riscontrato comunque nessun *crash* durante il nostro test) potete ritornare all'editor premendo il tasto ESC ed effettuare le correzioni del caso.

Se tutto ha funzionato (più che un'ipotesi direi che è una certezza con NEOBOOK) siete pronti per compilare il vostro primo programma multimediale e distribuirlo.

Ovviamente il nostro documento è ben lungi dall'essere perfetto o professionale. Tuttavia riteniamo di aver reso l'idea della facilità con cui è possibile creare, in pochi attimi, un'applicazione interattiva se si utilizza il programma giusto.

NEOBOOK però non si ferma qui: le opzioni viste o citate rappresentano solo una minima parte di quelle a disposizione, costituendo quindi la punta di un enorme iceberg di potenzialità a disposizione della vostra fantasia e della vostra voglia di fare comunicazione multimediale.

Consigliato caldamente a tutti, dal neofita al professionista che vuole un strumento rapido e preciso per rappresentare le proprie idee, NEOBOOK si colloca prepotentemente nelle prime posizioni della hit dei programmi *authoring* multimediali.

Posizione, a nostro giudizio, meritata per il fatto di essere un programma non-Windows, e quindi non affetto da tutti quei pesantissimi orpelli che invece, spesso, soffocano i prodotti per l'ambiente operativo di casa Microsoft[5].

NEOBOOK E NEOBOOK PRO: DUE FRATELLI A CONFRONTO

La differenza tra le due versioni di NeoBook disponibili, risiede nella possibilità del secondo di creare applicazioni contenenti al loro interno animazioni, suoni e in grado di lanciare dal loro interno applicazioni esterne (e scusate se è poco!). Per chi invece avesse già avuto per le mani una copia di una delle due versioni, diremo che i miglioramenti della versione 2.0 includono: una gestione della memoria ottimizzata, importazioni di immagini fino a 24bit (16 milioni di colori) di profondità e un supporto di un maggior numero di schede video. Mentre, solo per la versione Pro, la possibilità di lavorare direttamente con i file FLI e FLC offrendo a questi ultimi, effetti speciali quali la dissolvenza nel passaggio tra una pagina e l'altra.

SPECIAL

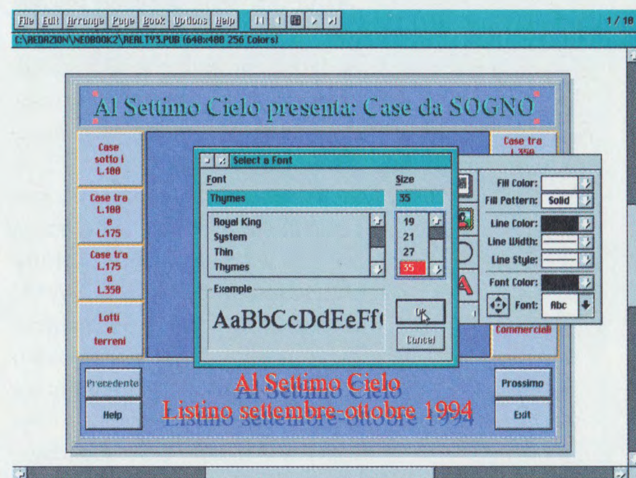


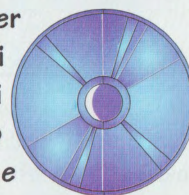
FIGURA 7

Non che ci resta a questo punto che consigliarvi di procurarvene una copia shareware per verificare quello che vi abbiamo appena illustrato, prelevandola via modem oppure ordinandola direttamente alla Systems Comunicazioni, che è il distributore ufficiale per l'Italia e può quindi fornirvi anche la versione registrata.

CD-ROM: L'INVASIONE CONTINUA...

Una paura inconscia condivisa da buona parte dell'umanità è rappresentata da una inaspettata invasione di dischi volanti e dal conseguente predominio di una razza aliena sul nostro pianeta: lo testimoniano romanzi famosi da cui sono stati tratti film storici, come "La guerra dei mondi", "L'invasione degli ultracorpi" o il famosissimo "Blob".

In realtà un'invasione è già in atto! Un'invasione di dischi forse non volanti, ma altrettanto lucenti e tecnologicamente avanzati, dischi che sono riusciti a infiltrarsi un po' dappertutto sul nostro pianeta passando inosservati forse anche grazie alle loro dimensioni contenute, ma non certo per ciò che trasportavano: stiamo parlando naturalmente di quello che è destinato a diventare, per le sue capacità di immagazzinamento dei dati e per la sua praticità e il basso costo di produzione, il medium degli anni a venire. Signori e signore, ecco a voi il CD-ROM...



UN SUCCESSO INTUITO

Proprio un paio di settimane fa, in una chiacchierata informale riguardante i motivi della sua coraggiosa scelta imprenditoriale, il titolare di una delle maggiori aziende di importazione di CD-ROM in Italia mi confessò che all'inizio di questa attività si era trovato di fronte ad un vero e proprio muro di indifferenza e diffidenza.

Se pensate che non stiamo parlando di dieci anni fa ma di appena un paio d'anni, potete già intuire con quanta rapidità il CD-ROM si sia fatto strada una volta immesso nel mercato 'consumer' in poco più di un anno. Ma facciamo un breve passo indietro, e scopriamo da dove è partita l'invasione di cui parlavamo in apertura.

ITALIA PIONIERA

Questo tipo di supporto ha avuto una applicazione, almeno nei primi anni, prevalentemente professionale, presentandosi come alternativa pratica alle voluminose raccolte di Codici e altro materiale giurisprudenziale o fiscale-tributario per quella ristretta fascia di fiscalisti ed avvocati che cominciava a dotarsi di strumenti informatici più innovativi del semplice sistema di videoscrittura, e più limitatamente in campo bibliografico o medico.

Case come *IPSOA*, *Giuffré*, *Laserdata*, ma anche editori come *Zanichelli*, *De Agostini*, *Fabbri-Bompiani* o periodici come *Il Sole 24 Ore* avevano prodotto, già nel 1989, diverse opere su CD-ROM. Non si trattava soltanto di Codici e simili, ma erano già presenti Enciclopedie, Dizionari e altro materiale didattico. Nonostante i costi elevati di queste prime opere e le inconsuete modalità di utilizzo a cui erano obbligati gli utenti, l'Italia era — stiamo parlando di cinque anni fa — seconda sola agli Stati Uniti come numero complessivo di lettori per CD-ROM installati: circa ventimila, praticamente quasi la metà del totale europeo dell'epoca! Probabilmente fu proprio la diffusione dei primi titoli



presso ambienti in cui esisteva una domanda da soddisfare (in termini di documentazione professionale), e quindi l'iniziativa delle aziende italiane che abbiamo nominato poc'anzi, a determinare questo pri-

mo impatto positivo sul pubblico (anche se, come abbiamo già fatto notare, si trattava di un pubblico ristretto e di un utilizzo altrettanto ristretto del mezzo).

Naturalmente le piattaforme a cui erano indirizzati i primi titoli erano quasi esclusivamente i compatibili MS-DOS: il Macintosh doveva accontentarsi di qualche titolo piuttosto 'originale' come il gioco *Manhole* o la versione CD-ROM di *MacroMind VideoWorks*, il famoso programma di *authoring*[1] multimediale da cui è poi nato Director e successivamente *MediaMaker*.

La diffusione del *medium* ottico doveva però subire ancora spinte maggiori per essere conosciuto e apprezzato dal grande pubblico, e a distanza di un anno qualcuno — inaspettatamente e coraggiosamente — fece una mossa che avrà sicuramente lasciato perplessi centinaia di utenti informatici.

IL CD-ROM IN EDICOLA

Quanti lo ricordano? Chi, come me, lo possiede e lo utilizza ancora? Stiamo parlando del primo CD-ROM apparso nelle edicole italiane, allegato al numero cento della rivista *Zerouno* edita da Mondadori Informatica.

Era il maggio 1990, e sebbene *Zerouno* fosse — come lo è tutt'ora — una rivista di un certo livello acquistata e letta da un pubblico di professionisti e imprenditori piuttosto che di 'consumatori' di informatica, quel numero 100 fece capolino in tutte le edicole e a quel tempo (anche non essendo lettore assiduo della rivista) non potei resistere alla tentazione di acquistarlo. Pensate, cento numeri di rivista in un piccolo disco di plastica! Fu una emozione davvero unica: mi sono sempre chiesto quante copie di quel numero furono vendute, e se ci fu un balzo in tal senso proprio in virtù di quel prezioso dono che la Mondadori aveva deciso di fare al suo pubblico.

In quel dorato numero cento, il Dott. Di Martile (ancora oggi direttore della rivista: uno dei pochi casi di continuità in questo tipo di ruolo) ripercorse, in una splendida e storica introduzione, alcuni eventi di cui è possibile trovare documentazione in quel CD-ROM, e che rappresentano, come tutto il disco e di conseguenza le prime otto annate della rivista in questione, una vera e propria storia del decennio informatico 1980-1990. Non sappiamo se quel numero di Zerouno è ancora disponibile come arretrato, ma potete provare a chiederlo alla Mondadori di cui vi forniamo, come per tutte le aziende o le persone citate nella rivista, l'indirizzo e i numeri di telefono/fax nelle ultime pagine.

Dobbiamo aspettare fino a dicembre 1992 per poter assistere a un evento simile, e stavolta la mossa viene dall'altro lato della scacchiera: *Applicando*, rivista ufficiale per Macintosh edita dalla JCE, appare con un numero natalizio corredato di CD-ROM multimediale intitolato significativamente *"CD-ROM è ora"*.

A un anno di distanza, approfittando ancora una volta del clima natalizio, un'altra casa editrice si presenta in edicola con un regalo per i lettori. Stavolta non si tratta di un CD-ROM, ma di una rivista dedicata all'argomento, la prima in Italia: *CD-ROM Magazine*, il cui numero zero appare allegato alle due testate informatiche della MGE Communications, ovvero *Wind-DOS Magazine* e *"M"*, la rivista per Macintosh. I primi numeri di CD-ROM Magazine si potevano avere con periodicità bimestrale solo sottoscrivendo un abbonamento, e soltanto dopo oltre un anno la rivista è apparsa in edicola in una veste rinnovata, col suo numero 7 datato giugno/luglio 1994.

Nel frattempo un'altra casa editrice aveva tirato fuori il proverbiale coniglio dal cappello: stiamo parlando proprio della Xenia, editrice anche della nostra *GigaByte*, che a gennaio di quest'anno ha realizzato *CD Magazine*: la prima rivista del settore ad apparire nelle edicole italiane. Si tratta comunque di una pubblicazione non limitata ai soli CD-ROM, ma dedicata a tutti i tipi



1. AUTHORING
Se volete sapere qualcosa di più sulla realizzazione di opere multimediali, non perdetevi la prima puntata della rubrica Pixel Media in questo stesso numero.

L'ITALIANO VOLANTE
Scoprire le mille sfumature o cercare l'etimologia delle parole di ogni giorno, individuare in pochissimo tempo tutti i neologismi legati al mondo dello sport o dell'informatica... tutto questo diventa possibile soltanto quando un'opera come il Dizionario Devoto-Oli assume una forma non più cartacea e pesante, bensì plastica e leggera. Ne parleremo sul prossimo numero.

di supporto multimediale derivati dalla tecnologia ottica, quindi i CD musicali stessi, i video dischi, il CD-I, il CD-32 dell'Amiga, il recente 3DO.

Ma torniamo al CD-ROM vero e proprio e al suo rapporto con l'edicola, che subisce nel corso degli ultimi mesi una vera e propria trasformazione grazie alla sempre maggiore diffusione dello shareware per mezzo di dischetti allegati a riviste o costituenti essi stessi delle vere e proprie pubblicazioni.

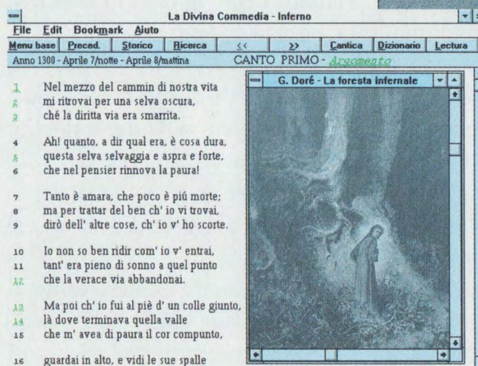
E' infatti contemporaneamente alla pubblicazione della dicottesima dispensa del suo splendido corso interattivo *PC Subito*[2] che il Gruppo Editoriale Jackson propone in edicola il CD-ROM *"PC-CD"* interamente dedicato ai giochi shareware: ben 214 titoli recenti selezionati dallo shareware internazionale, 100 Megabyte per meno di trentamila lire.

Intanto la *Simulmondo* di Francesco Carlà propone un CD-
ıo raccolti gli episodi
ersonaggi del mondo
'ex, Diabolik, ecc.) fi-
ıbblicati sotto forma

› ha ormai preso pie-
no a susseguirsi oggi
i diverse case editrici
. cui un'altra raccolta
ı CD-ROM olandese
ato' di selezioni sha-
su vari argomenti e
o un titolo dedicato
tronomia.
All'estero, intanto,
ntemporaneamente
le riviste con di-
chetto allegato ap-
ɔaiono le versioni
:on CD-ROM allega-
:o, il che potrebbe
sembrare ovvio per
ɥuelle dedicate all'ar-
omento, ma lascia
uttosto sconcertati
ando si tratta di altre
ste dedicate al PC in
rale, pubblicate tanto in versione HD (dischetto da 1,44 allegato) che CD (disco ottico allegato): in questi ultimi casi il CD-ROM diventa un ottimo sistema per offrire ai lettori le *demo* dei programmi commerciali e dei giochi recensiti nelle pagine della rivista.

2. FUORI L'AUTORE
Potrete scoprire un sacco di cose interessanti sull'autore di questa e di altre opere Jackson - interattive e non - leggendone l'intervista esclusiva nella rubrica Guest Star di questo numero

Tornando infine al nostro Paese, uno dei casi più recenti, e sicuramente il più eclatante, è stata la gradita sorpresa che IBM — in collaborazione con *PC Professionale* (la Mondadori Informatica colpisce ancora, a distanza di ben quattro anni) ha fatto ai lettori della rivista: il CD-ROM di *OS/2* per Windows regalato col numero di luglio/agosto 1994!

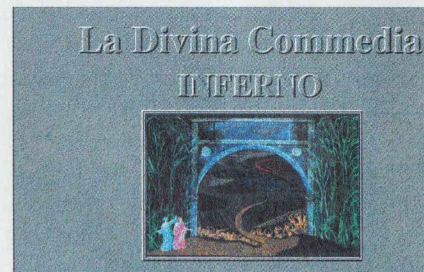


Insomma, per quanto riguarda la presenza dei CD-ROM in edicola non siamo al livello di diffusione del dischetto, ma teniamo presente che anche il numero di pubblicazioni con disco, fino a qualche tempo fa, non aveva raggiunto quella che alcuni anni fa ebbero le cassette per home computer, mentre oggi si comincia già a distinguere a fatica un titolo dall'altro.

E' facile pronosticare quindi una diffusione ancora più massiccia tanto attraverso le edicole, quanto per mezzo dei canali di distribuzione classici come i negozi e la vendita per corrispondenza.

Non c'è neanche da trascurare, infine, la possibilità di vedere presto apparire in edicola riviste SU CD-ROM, ovvero riviste multimediali, che già cominciano ad avere una certa diffusione su abbonamento (vedi ad esempio *Nautilus CD* o *Multimedia Now*).

CAPOLAVORI IN CD-ROM
Un'opea monumentale come la Divina Commedia non poteva che prestarsi egregiamente ad essere ospitata sul 'disco d'argento: qui sotto potete vedere le due edizioni più famose: "La Divina Commedia" della Editel e "Dante PC Talk-Lettura Interattiva de La Divina Commedia" della Ergoset.



Ma che cosa ha di speciale questo CD-ROM, potrebbero chiedere tutti quelli che non hanno ancora deciso di acquistare il relativo *lettore dedicato* per il loro computer?

12 CENTIMETRI E NON LI DIMOSTRA

Non c'è dubbio che l'informatica debba molto, per la sua diffusione, all'utilizzo di un materiale facilmente reperibile e quindi poco costoso qual'è il silicio.

Anche l'avvento del CD-ROM è legato soprattutto alla economicità di produzione di massa del supporto: oggi è possibile 'sfornare' un migliaio di copie di un CD-ROM ad un costo inferiore alle 5.000 lire cadauna, compresa la *masterizzazione* iniziale.

Il costo vero e proprio, quindi, è rappresentato dalla realizzazione del software che verrà ospitato sul supporto ottico.

Nel caso di raccolte shareware o di immagini e suoni non richiede che un lavoro di selezione e organizzazione.

La realizzazione è ben più impegnativa, invece, quando invece su tratta di un' enciclopedia, un'opera monografica, un dizionario o un corso multimediale. In questo se-

facile

AIUTI 'STANDARD'

Non dimenticate MAI che uno standard del software vuole che sia possibile, all'interno di un programma, far apparire una o più pagine di aiuto riguardo ai tasti da utilizzare o altro attraverso la pressione del tasto "`?`" (in genere adestra dello zero sulla tastiera principale) oppure del tasto funzione "`F1`" (prima fila in alto). Non tutti i programmatori si ricordano di inserire questa possibilità nei software di loro creazione, ma la maggior parte lo fa.

condo caso la realizzazione del tutto può richiedere mesi di lavoro da parte di più persone, e questo fa comprensibilmente lievitare i costi finali dell'opera.

Per quanto riguarda il costo del *lettore* tenete presente che attualmente è possibile acquistarne uno più o meno allo stesso prezzo con cui qualche anno fa si acquistava un semplice drive per floppy disk. Anche questo fattore risulterà determinante per la sua diffusione.

Ma come in ogni settore informatico la diffusione di una innovazione tecnologica avviene soprattutto grazie al software ed ai canali attraverso cui questo viene distribuito.

DI TUTTO PER TUTTI

Ma cosa può spingere una persona ad acquistare un drive per CD-ROM? La risposta è legata agli interessi dell'utente coinvolto nella decisione, naturalmente.

Diciamo che in linea di massima esistono titoli di CD-ROM per tutti i gusti possibili e immaginabili: dal giardinaggio alla fotografia, dall'arte alla medicina, dal sesso alla musica rock, dalla storia al cinema, e via dicendo.

L'esempio più evidente di 'ricchezza dei contenuti' lo offrono naturalmente le raccolte di Shareware, PD e Freeware, vere e proprie 'miniere d'oro' nelle quali è facile scovare programmi e dati incredibilmente interessanti e utili: ad alcuni di questi titoli sono dedicate le recensioni di questo primo numero di GigaByte, e scorrendole potrete sicuramente farvi un'idea del valore intrinseco di questi prodotti.

Ma per convincersi dei vantaggi offerti da questo nuovo, rivoluzionario mezzo di informazione/comunicazione basterebbe riflettere un attimo su quanto può risultare vantaggioso l'acquisto di una enciclopedia multimediale (anche alla luce dei risultati) rispetto ad un'opera tradizionale dello stesso tipo: una enciclopedia di buona qualità arriva a costare, nella sua edizione cartacea, anche qualche milione e sicuramente non la si troverà a molto meno di un milione.

Qualcuno potrebbe obiettare dicendo che per consultare una simile opera non è richiesto l'acquisto 'aggiuntivo' di un lettore: bastano gli occhi. E' vero, ma se considerate che l'acquisto di una enciclopedia multimediale su CD-ROM presuppone una spesa che va dalle cento alle duecentomila lire, aggiungere a questa la spesa del drive in ogni caso vi porta intorno alle 500.000 lire.

medio

LA 'SINTASSI' COMUNE

Un consiglio che vi diamo di tutto cuore è quello di abituarvi alla sintassi che utilizza, tanto per intenderci, la forma:

TEXT\FABLES\AESOP\WLF&LAMB

per indicare che siete di fronte al file contenente la favola de *"Il lupo e l'agnello"* (*The Wolf And The Lamb*), il quale si trova all'interno della directory *AESOP* (*Esopo* in inglese) che è il livello di sottodirectory in cui vi trovate, e che questa sottodirectory è contenuta a sua volta nella sottodirectory *FABLES* (*favole*) all'interno della directory principale *TEXT* (*file di testo*). A qualcuno potrebbe sembrare un po' troppo tecnico come sistema di orientamento, ma è il più logico ed efficace. Potrebbe persino rivelarsi più pratico e immediato delle solite raffigurazioni *'ad albero'* tanto care al File Manager di Windows, quando si tratta di *'navigare'* all'interno di un CD-ROM o di una banca dati.

A proposito di banca dati, tenente presente che qualsiasi BBS o altro servizio telematico si serve di un PC come *'host'* a cui gli utenti si collegano, quindi i file a cui accederete sono pur sempre organizzati in hard disk o CD-ROM, e quindi si presentano quasi sicuramente nella forma appena descritta.

facile

'DEFAULT': CHI ERA COSTUI?

Tutti quei lettori poco avvezzi alla terminologia informatica potrebbero trovare seccante la frequenza con cui termini come questo appaiono nel testo. Noi cerchiamo di utilizzarli il meno possibile, sostituendoli dove possibile con parole comuni, ma l'abitudine e la necessità del caso spesso hanno il sopravvento. L'espressione *'default'* — ad esempio — è una di quelle che più frequentemente trovate su articoli o manuali inerenti l'informatica, spesso tradotta con *'difetto'* (sebbene si tratti di una virtù). Il termine sta ad indicare una scelta automatica, detata dalle procedure abituali attraverso cui vengono eseguite determinate operazioni: si potrebbe forse tradurre con *'come di solito'* oppure *'di conseguenza'* (ma perderebbe il suo fascino tecnologico, non trovate?). Tanto per fare un esempio classico, la lettera che identifica il disco fisso sul vostro computer è *'per default'* la C, così come la stampa viene diretta *'per default'* alla porta parallela (LPT1) e la scelta di una scheda sonora nel menù di un videogioco è *'per default'* la Sound Blaster, oppure un file creato da Word ha *'per default'* l'estensione .DOC. Chiaro, no?

3. SILVER SURFERS

In genere il termine più utilizzato per indicare lo spostamento e la ricerca all'interno di un CD-ROM o di una banca dati viene definito *'navigazione'* (probabilmente riferendosi alla vastità oceanica del loro contenuto). Un modo di *'navigare'* più rapido ed esperto viene invece definito *'surfing'*.

4. VEDERE E COPIARE

Se volete trasferire su un altro disco una immagine o un testo già decompressi, potete anche lasciar perdere il tasto `[invio]` e uscire dal menù di gestione tornando al *prompt* del DOS, dopodiché utilizzerete il classico comando `COPY`, tenendo presente la posizione del file all'interno delle directory.

5. ZIP-UNZIP: LA COMPRESSIONE E' SERVITA

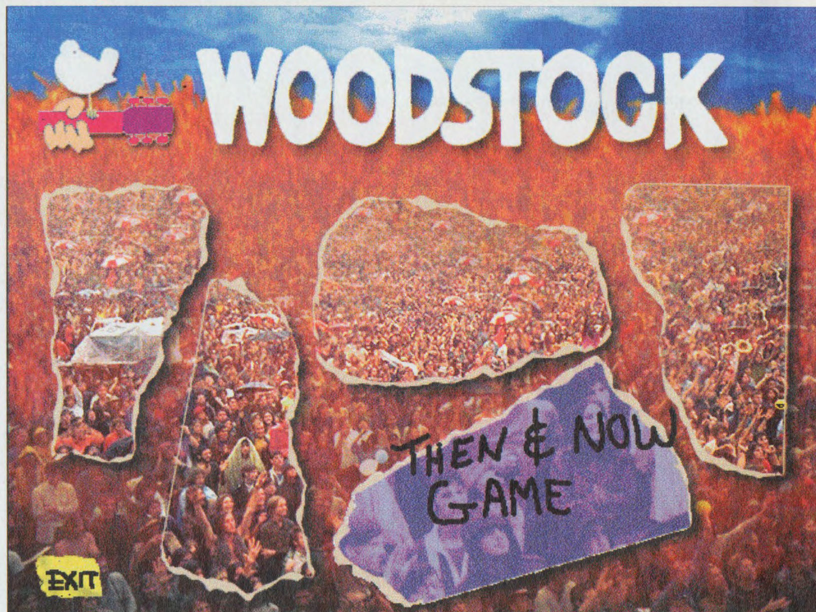
Il reale contenuto della maggior parte dei CD-ROM va bel oltre il doppio dei Megabyte rivelati attraverso un comando del tipo "`DIR D: /S`" in quanto i file vengono abitualmente sottoposti ad un processo di compressione (potete leggere qualcosa sulla compressione nella rubrica Focus On...). Per poterli utilizzare, quindi, è necessario decomprimerli: questa operazione può essere svolta attraverso lo stesso programma di gestione del CD-ROM oppure — se avete copiato i file conservando la loro forma compressa — decomprimendoli per mezzo dell'utility relativa (in genere i file sono *'zippati'* e quindi si utilizza l'utility *PKUNZIP.EXE*).

6. LANCIO DIRETTO

Alcuni CD-ROM permettono il lancio diretto dei file 'eseguibili' (ovvero dei programmi) senza che questi vengano copiati altrove.
Naturalmente non sempre la cosa funziona, perché il programma potrebbe aver bisogno di scrivere sul disco e si troverebbe quindi impossibilitato a farlo perché, come si sa, il CD-ROM è a sola lettura. Un CD-ROM di questo tipo è ad esempio la raccolta di giochi pubblicata dalla Jackson in edicola e di cui abbiamo parlato all'inizio dell'articolo.

MUSICA PER GLI OCCHI

L'evento musicale di sempre è diventato, quest'anno, anche un evento mulltimediale. Ecco la copertina del CD-ROM dedicato all'edizione 1994 del leggendario concerto di Woodstock.



7. 'RADICI'

La directory principale di un qualsiasi disco viene definita *'radice'* — *'root'* in inglese — in virtù della struttura *'ad albero'* che la presenza di altre sotto-directory riesce a produrre in una rappresentazione grafica del contenuto del disco stesso, generando quindi delle vere e proprie 'ramificazioni' — *'branch'* in inglese — che possono terminare o meno con dei file (nel secondo caso la directory finale, quella più interna, è vuota).

Un bel risparmio, non trovate?

Ma non si tratta solo di risparmio: provate a sfogliare una qualsiasi opera cartacea di tipo enciclopedico o monografico. Sentite per caso della musica quando si parla di *Beethoven*? Vedete ruotare i pianeti quando si parla del sistema solare? Riuscite a trovare rapidamente tutte le pagine in cui si parla di "tessuto" e di "arte" insieme? Potete tagliarne via, per riutilizzarli, testo e immagini senza incorrere nelle ire di chi ha finanziato l'acquisto dell'enciclopedia? Quanto pesa un volume?

Insomma, un volume di due chili è un volume di due chili, un dischetto di plastica è un dischetto di plastica. Allo stesso modo, uno statico volume di centinaia di pagine patinate è una cosa, un'*opera multimediale interattiva* è ben altra cosa. Cos'altro volete che vi si dica?

VOLARE SUL DISCO D'ARGENTO

Potrebbe sembrare il titolo di una canzone di rock psichedelico, ma è solo per indicarvi che in questo paragrafo esamineremo insieme il modo in cui si presentano agli utenti i diversi CD-ROM, intesi come dischi e non come drive (leggete il riquadro .DOC per indicazioni su questo secondo argomento), e sulle modalità di 'consultazione' del loro contenuto[3].

Premettiamo innanzitutto che ogni titolo recensito su queste pagine verrà corredato da una panoramica sul come si procede alla installazione e al corretto utilizzo del sistema software di 'pilotaggio' del disco, inserita nel solito riquadro .BAT e molto concisa anche se completa.

Questa introduzione all'argomento naturalmente sarà prerogativa di questo nostro primo appuntamento, lasciando quindi libere sui prossimi numeri queste pagine affinché ospitino una o più recensioni aggiuntive.

Cercheremo ora di suddividere in una serie di categorie i diversi tipi di *'interfaccia utente'* che in genere trovate a corredo dei vari CD-ROM.

PLUG'n'GO

Il sistema più semplice è quello utilizzato da titoli come quelli della Walnut Creek oppure come il *Libris Britannia* (che recensiremo presto): una volta inserito il disco nel

facile

LE 'LISTE' PER LE BBS

Gli elenchi forniti a corredo dei file su CD-ROM, generalmente indirizzati ai *Sysop* (i gestori delle BBS) hanno spesso una forma molto sintetica, come questa, ad esempio:

```
BIGMAT10.ZIP   BIG MATH ATTACK! 1.01 TESTS MATH & TYPING SKILLS
BIGTXT16.ZIP   BIGTEXT 1.6 TURNS TEXT FILES INTO EXECUTABLES
BILL_AL.ZIP    BILL CLINTON & AL GORE CONVENTION SPEECHES
BK5PCX.ZIP     DISPLAY PCX FILES USING BROTHERS KEEPER 5.0
BKACHE56.ZIP   BACKACHE RELIEF NOW! 5.6 BACK PAIN TUTORIAL
BKTIME.ZIP     DISPLAY/PRINT TIMELINE WITH BROTHERS KEEPER
```

oppure questa:

```
business :  Business related material
__________
bam300.zip     Bank Account Manager v3.00 (all bank accounts)
cinvt52e.zoo   Consumables Inventory system; track stock levels
ckitot11.zip   Cheque-it-out v1.1A accounting (Jul 1990)
cm170.zip      Checking account manager
exchk403.zip   Express Check; manage your checking accounts v4.03
imms14a.zip    Integrated Manufacturing Mgmnt System (Manu module)
int201.zip     The Interest Analyzer
pca71.zip      Personal checking account v7.1 (good)
tcbap.zip      Takin' Care of Business v1.0A (a/r,a/p,ledger,payroll)

c :   C programming language material
____
anumr4.zip     Turbo C numerical analysis library
bfast.zipbFast v1.0 c++ class library for Btrieve
bplus11a.arc   A b-tree indexing file module for C
```

DIRECTORY: se le conosci, le trovi; se non le conosci, ti ci perdi...

I termini utilizzati per identificare il contenuto di una directory e quindi di un argomento all'interno dei CD-ROM ma anche degli archivi di una banca dati o BBS sono spesso abbastanza standardizzati. Occorre tuttavia un certo periodo di tempo per familiarizzare con essi, ed è per questo che abbiamo voluto offrirvi una breve carrellata di quelli più comuni e del loro rispettivo significato, ponendo tra parentesi quadre la porzione o le porzioni di testo che in alcuni casi si usa omettere. Date un'occhiata, e fatevi un'idea di come funziona la cosa:

4DOS	sistema operativo alternativo 4DOS e file a corredo
669	file nel formato musicale 669 e spesso utility relative
A[UTO]CAD	..librerie ed utility per AutoCad e AutoLisp)
ADA	programmi, utility, sorgenti, librerie e documentazione per l'omonimo linguaggio
ANIM[ATIN]	programmi di animazione o file dello stesso tipo
ANSI	schermi o utility per il fanmoso formato semi-grafico
ARC[CERS/UTIL]	programmi e utilty di compressione
ASSEMBLR	sorgenti, librerie ed utility per il linguaggio Assembler
ASTRO[NMY]	programmi, immagini o documenti relativi all'astronomia
ATM[FONTE]	caratteri (font) in formato ATM
ARCHIVE	programmi e utility per archiviazione (vedi anche DATABASE)
BASIC[PRG]	sorgenti, librerie ed utility per questo linguaggio nella versione standard oppure in altri dialetti (come Power Basic)
BATCH[UTL]	utility per la programmazione in batch o estensioni relative a tale argomento
BBS	programmi e utility per la gestione di BBS
BIBLE	documenti e programmi riferiti alla Bibbia
BOOT[UTL]	utility relative al bootstrap del sistema (anche per configurazione, ecc.)
BMP	immagini in formato .BMP e a volte utility relative
BUDGET..	vedi BUSINESS o FINANCE
BUSI[NESS]	programmi e documenti relativi al mondo degli affari (vedi anche FINANCE)
C[C++/CPLUS/PROG]	programmi, utility, sorgenti, librerie e documentazione per l'omonimo linguaggio
CAD[D]	librerie, utility e programmi di CAD e di drafting (disegno tecnico) o PCB (disegno circuiti stampati per l'elettronica)
CLIPART	raccolte di immagini, in genere inbianco e nero e nei formati PCX o TIFF
COBOL	programmi, utility, sorgenti, librerie e documentazione per l'omonimo linguaggio
COMM[S]	programmi e utility per la telecomunicazione
COMPRESS	utility di compressione
DATABASE	programmi di archiviazione spesso compatibili col formato DBase
DBASE	vedi DATABASE
DDJ	testi del Doctor Dobb's Journal
DEMOS	dimostrativi di programmi commerciali oppure demo o 'intro' grafico-musicali
DESK[TOP]	si può trattare tanto di programmi e utility per il 'desktop' (scrivania) di Windows quanto per il DTP
DESKPUB	programmi e utility per il Desk Top Publishing (DTP)
DIAG	programmi e utility di diagnostica e setup del sistema
DIRUTIL	vedi FILE, ma più specifico per le directory
DISK[UTIL]	utility per la gestione dei dischi
DOC_[quals. stringa]	file di testo relativi ad un argomento particolare
DOSUTILS	utility per il DOS
DRIVER	driver per schede e periferiche e loro aggiornamenti o patch
DTP	vedi DESKPUB
EDITOR	programmi per la creazione e la modifica di testi utilizzati soprattutto in programmazione
EDU[CAT[IN]]	programmi e giochi educativi-didattici dall'età prescolare all'università o per l'insegnamento
FDDUTILS	utility per floppy disk
FILE[S/COPY/LIST/FIND/UTIL]	utility e shell per la gestione dei file
FINANCE	utility per gli affari e la contabilità
FONTS	caratteri (font) e relative utility
GAM[E]BYTE	la rivista elettronica Gamebytes Magazine (ne parleremo sul prossimo numero)
GAMES	giochi, ma anche soluzioni e trucchi relative
GENEALOG	programmi di genealogia
GENIELMP	testi di Genie Lamp
GEOBYTES	testi di GeoBytes Magazine
GIF[UTIL]	immagini nel formato GIF e relative utility
GFXAPPS	programmi e utility di grafica
GRAPH	programmi per la creazione di grafici (a barre, a torta, ecc.)
GRAPHICS	vedi GFXAPPS
HAM	vedi RADIO
HDUTILS	utility per il disco fisso
HOBBY	programmi relativi a hobby o interessi quali collezionismo, sport, diete, astrologia, ecc.
HOME..	soft di 'gestione domestica' e familiare oppure vedi HOBBY
HYPERTXT	programmi per la creazione di ipertesti o documenti in tale formato
KEYB[OARD]	utility per la tastiera e per la digitazione
LANG[UAGE]	programmi per lo studio delle lingue
MATH..	programmi di matematica
MEMUTIL	programmi e utility per la gestione della memoria
MENU[UTIL]	programmi e utility per la creazione di menu e shell
MIDI	file in formato musicale MIDI e a volte utility e programmi relativi
MISC[TXT/DOCS]	documenti non altrove classificabili e quindi di vario genere
MISC[UTIL]	programmi o utility non altrove classificabili e quindi di vario genere
MISCAPP	applicativi di diverso genere
MISCWIN	programmi e utility di vario genere per Windows
MOD[S]	file nel formato musicale MOD e spesso utility relative
MPEG	file di animazione nell'omonimo formato e spesso relative utility
MUSIC	programmi, documenti e utility per il settore musicale
NETWORK	programmi, utility ed estensioni (driver) per le reti
NEWS	bollettini di notizie in formato testo
NT	vedi WINNT
OPUS	utility e documenti relativi al famoso standard per BBS
OS/2	programmi e utility per il famoso sistema operativo IBM
PASCAL	programmi, utility, sorgenti, librerie e documentazione per l'omonimo linguaggio
PCMAG	le famose utility di PC Magazine
PLOT[UTIL]	programmi e utility per il plotter o in genere per il disegno (vedi CAD)
PRINT[ER/ING]	utility, driver e programmi per diversi tipi di stampante
PROG[RMNG]	materiale vario per programmatori
RADIO	utility e documenti per radioamatori
SB	utility per la Sound Blaster e altre schede sonore (vedi anche WAV, VOC, MIDI, SND, MOD, 669, ecc.)
SCIENCE	progammi e documenti scientifici
SCREEN	utility e programmi relativi al video (driver, salvaschermo, cattura-schermo, ecc.)
SND[APPS]	applicativi per la gestione dei file sonori
SOUND	vedi SND
SOURCE	sorgenti per programmzione in vari linguaggi
STAT[S]	programmi di statistica
SYS[TEM/UTIL/INFO]	utility per il sistema operativo o materiale tecnico relativo
TERM[PROG/UTIL]	vedi COMM
TEX	software relativo al famoso e vecchio programma di composizione testi TEX
TRUETYPE	font nel formato TrueType e spesso utility relative
TSR..	i famosi programmi 'residenti in memoria' oppure utility relative al loro utilizzo
TURBO[PAS/VIS/C/OBJ]	programmi,utility,sorgenti, librerie e documentazione per Turbo Pacal/C/Vision e per la programmazione a oggetti (OOP) in genere
UNIX	software relativo al famoso sistema operativo
UTIL[ITY/S]	utility di qualsiasi genere
VIRUS	programmi e documenti relativi alla prevenzione e cura dei virus informatici
WAV	suoni nel formato omonimo, riconosciuti dalle estensioni multimediali di Windows ed ascoltabili attraverso schede sonore tipo SoundBlaster o, per mezzo di un driver apposito, utilizzando semplicemente l'altoparlante del PC
WIN[quals. stringa]	software dedicato ad un particolare utilizzo in Windows (vedi di seguito)
WINAPPS	programmi vari (applicazioni) per Windows
WINDRV	driver per Windows
WINGAME	giochi per Windows
WINNT..	utility e programmi per Windows NT
WINUTIL	utility per Windows
WORD	utility relative al famoso programma Microsoft di videoscrittura
WORDPROC..	programmi per elaborazione testi (vedi anche EDITOR) e utility relative
WP	vedi WORDPROC
WPJ	testi del Windows Programmers Journal
ZIP	materiale inerente la nota utility di compressione.

cassettino o nel *caddy* del drive per CD-ROM, ci si posiziona sull'unità digitandone la lettera identificativa seguita dai due punti (Es. `D:[invio]`), digitando in seguito `GO` seguito dal solito tasto di `[invio]`.

Verrete immediatamente introdotti al contenuto del disco da un testo di presentazione che potete saltare premendo il tasto `ESC`, passando così ad una nuova videata: sul lato sinistro dello schermo verrà visualizzato un elenco di directory (i settori a cui potete accedere per raggiungere i diversi file) — presentante nella forma "directory_principale\sottodirectory\sottodirectory\ecc." — e di fianco ad ognuna di esse una riga di testo che ne descrive brevemente il **contenuto.**

8. '.DIZ': LO STANDARD
Secondo lo standard ogni file depositato in una BBS (e di conseguenza anche quelli dirottati sui CD-ROM) deve contenere, nell'archivio compresso, un breve testo descrittivo del contenuto di tale archivio, ovvero della funzione del file in questione: questo testo è a sua volta un file, denominato quasi sempre FILE_ID.DIZ, e ve lo ritroverete fra i file prodotti dalla decompressione dell'archivio .ZIP o simile.

Lungo queste righe di testo potrete spostarvi coi tasti cursore *'freccia su'* e *'freccia giù'* (o gli equivalenti del tastierino numerico se il *Num Lock* è disattivato) e sarete in grado di *'entrare'* in una directory passando al livello inferiore semplicemente con la pressione del tasto **[invio]** (potendo poi ritornare al livello precedente tramite il tasto **ESC**).

Una volta posizionati sul livello inferiore, che è il nome di un file affiancato dalla sua descrizione, il tasto **[invio]** provocherà la visualizzazione di un breve menù attraverso cui trasferire[4] il file in questione su un altro disco in forma compressa[5] o **decompressa**. Se si tratta di una immagine ed è già decompressa il tasto **[invio]** provocherà la sua visualizzazione. Infine, se il file in questione è un testo già decompresso, questo vi verrà mostrato a video e potrete scorrerlo utilizzando i soliti due tasti cursore[6].

Nei *sistemi di gestione* appena descritti è in genere presente un rudimentale sistema di ricerca di stringhe attivabile con la pressione del tasto "S" (*Search: ricerca*) che provocherà il posizionamento del cursore sulla prima parola corrispondente alle lettere che man mano digitate, bloccandosi appena le trova oppure segnalandovi l'assenza di una stringa di testo corrispondente a quella che state digitando.

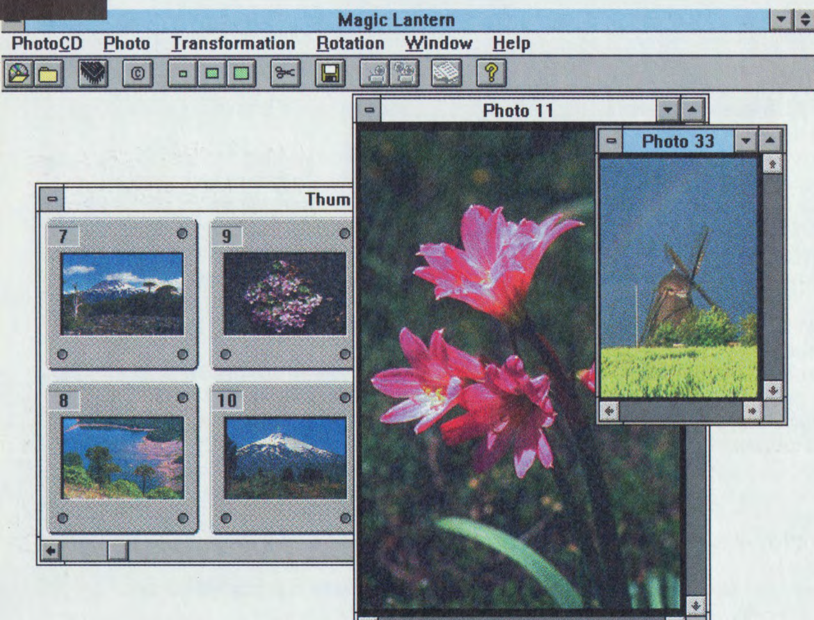


FOTO SU DISCO
La Kodak ha saputo approfittare subito della flessibilità offerta dal nuovo medium ottico: ecco un esempio del famoso software di gestione dei Photo CD, *Magic Lantern* per Windows.

PLUG'n'CLICK

Qualche CD-ROM, anche utilizzando il *'lancio'* diretto del programma di gestione nel modo appena descritto, presenta poi una interfaccia utente un po' più complessa. E' il caso di titoli come *Dr Shareware*, ad esempio, dove da uno schermo di presentazione si viene condotti ad una serie di menù che è possibile selezionare utilizzando la tastiera o il mouse.

In ogni caso lo schermo 'classico' di scelta è rappresentato da una finestra dove sono elencate le diverse categorie-directory entrando nelle quali è poi possibile individuare i file che ci interessano ed effettuare le solite operazioni di copia o decompressione.

INSTALL'n'LAUNCH

Moltissimi CD-ROM sono organizzati in modo da presentare un meccanismo di installazione del loro software di gestione: in genere potete scegliere dove questa *'directory di lavoro'* verrà installata, ma per **default** questa viene creata sul disco C (l'hard disk).

Spesso, una volta che il programma ha creato la directory e vi ha trasferito tutti i file che servono, verrete lasciati proprio all'interno di questa, pronti per dare il comando che vi è stato indicato alla fine dell'installazione, in seguito al quale vi troverete nel 'solito' programma di scelta che vi consentirà di 'navigare' all'interno del CD-ROM.

CALMA PIATTA

Non pensate che la vita di un *'navigatore'* sia sempre facilitata dal 'vento in poppa' offerto da un programma di gestione: vi troverete a volte di fronte alla 'bonaccia' più totale: titoli che non offrono alcuna modalità di consultazione e coi quali dovrete cavarvela a forza di 'remate' utilizzando i classici comandi DOS (**DIR**, **CD**, **COPY**, **TYPE**, ecc.) oppure il sistema di gestione più 'automatico' offerto dal File Manager di Windows o da altre *'shell'* anche sotto DOS.

E' il caso di titoli come *Garbo DOS-Mac*, dalla cui directory scoprite che non vi resta altra scelta se non 'entrare' in una delle due directory offerte (PC o MAC) e andarvi a cercare i file che vi interessano.

Ma per farlo con cognizione di causa dovete conoscere alcuni 'segreti' riguardo a ciò che si nasconde in genere nei recessi di un CD-

.DOC

SCEGLIERE E INSTALLARE IL LETTORE DI CD-ROM
Possiamo assicurarvi che non sprecheremo una sola goccia d'inchiostro sull'argomento, se non per dirvi che *CD-ROM Magazine* (la rivista della MGE Communications apparsa per la prima volta in edicola col n.7 di giugno-luglio 1994) ha dedicato all'argomento uno speciale di ben 11+16 pagine corredato da un esauriente numero di fotografie esplicative. Procuratevi quindi l'arretrato o fatevela prestare da un amico, e se avete ancora dei problemi tecnici o dei dubbi nonostante le abbondanti indicazioni fornite in quelle pagine, non esitate a contattare lo staff tecnico di GigaByte.

ON LINE
Cercate il file CDROMFAQ.ZIP o simile perché contiene numerose domande (Frequently Asked Questions, appunto) e relative risposte sull'argomento, diligentemente raccolte dal relativo Interest Group di Internet.

ON DISC
In diversi CD-ROM trovate il file citato riguardo a 'on line'. in particolare col nome CDROM09.ZIP oppure col nome ALT_CD.ZIP.

ON BOOK
Esistono diversi testi sui CD-ROM, ma riguardano più che altro i drive e non i supporti. Tenete d'occhio le UPDATE di GigaByte per aggiornarvi sui titoli che man mano ci procureremo.

ROM, ed è proprio quello che intendiamo svelarvi nel prossimo capitolo.

IN FONDO AL MAR

Parafrasando la famosa canzone del premiato film Disney, andiamo a tuffarci in questo oceano di dati e programmi per scoprire cosa vi si nasconde.

La struttura classica di un CD-ROM prevede una directory principale, in cui in genere trovate file di testo a commento del contenuto e del suo utilizzo (READ.ME oppure READ_ME.TXT, o qualche altro file con l'estensione .TXT oppure .DOC), quasi sempre accompagnato da alcuni file di programma (INSTALL.EXE, MENU.COM, ecc.) o semplici file batch (GO.BAT e simili) che hanno quasi sempre la funzione di eseguire il programma di gestione del disco oppure di installarlo sul vostro hard disk.

Nella directory principale[7] sono in genere presenti, oltre ad una quasi sicura directory contenente utility di decompressione (ARJ, UNZIP, ecc.) oppure utility per la visualizzazione di file grafici o l'ascolto di file sonori (queste ultime due sono più che altro tipiche di raccolte dedicate ai due settori grafico e musicale) le directory relative ai diversi **argomenti**.

Ci sono però dei file molto importanti e che, esaminati attraverso utility o pogrammi particolari, vi permettono di individuare molto più facilmente e a colpo sicuro il materiale di vostro interesse. Ne parliamo nel prossimo paragrafo.

CERCARE E TROVARE: LE 'CHIAVI' CHE 'APRONO' IL CD-ROM

Esiste una serie di convenzioni (o standard) fra coloro che gestiscono le banche dati e quindi anche chi prepara i CD-ROM di raccolte shareware miste o monogafiche. E' grazie a quese che potrete ora individuare le informazioni di cui siete alla ricerca.

Cominciamo col dire che in ogni CD-ROM che si rispetti (ricordatevi che parliamo di raccolte shareware e simili) esiste sempre da qualche parte — ma soprattutto nella directory principale — un file denominato 00_INDEX.TXT oppre FILES.BBS di una certa grandezza: si tratta di un file di testo in cui è descritto l'elenco completo di tutti i file contenuti nel CD-ROM, corredato quasi sempre dalla loro descrizione[8] e da altre informazioni come la data e la dimensione.

E' da questo file che viene in genere 'estratta' la descrizione che, inserita all'interno del file 00_INDEX.TXT o FILES.BBS, andrà a completare le informazioni relative ai vari file (nome del file, ingombro, data, ecc.)

Quando non sia presente questo file, vi basterà accedere alle singole directory e cercare il file FILES.BBS relativo a quella specifica area: in esso sono elencate appunto le **informazioni** relative alla directory in questione.

Se vi interessa conoscere invece le informazioni relative alla grandezza e alla data dei singoli file potrete, in sostituzione del solito comando DIR, utilizzabile soltanto se possedete il CD-ROM, andare a curiosare sui file di testo che in genere vengono identificati dal nome DIR.TXT oppure FILES.DIR.

Project GUTENBERG
Includes:
Aesop's Fables
Moby Dick
Paradise Lost
Historical Documents
NAFTA Documents
Roget's Thesaurus
Almanacs
The Bible
And More!
Now Over 150 Titles!
Walnut Creek CDROM

TEXT SEARCH: A CACCIA DI MATERIALE

Ma come sfruttare questi file descrittivi per individuare in modo automatico — piuttosto che leggendoli riga per riga magari dopo averli stampati? Semplice, vi basterà caricare il file di testo in qualsiasi editor (anche l'EDIT del DOS) ed utilizzare le funzioni di ricerca contenute in quest'ultimo.

Come individuare, però, quei file che, ad esempio, devono corrispondere a due o più parole-chiavi?

Ad esempio, come trovare tutti quei file che contengono nella loro descrizione le parole GAMES e SOLUTION e quindi hanno a che fare con le soluzioni di giochi?

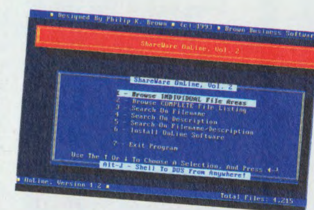
A questo scopo esistono numerose utility shareware di cui ci si può servire, e persino noi ne facciamo un uso frequente: troverete sicuramente un articolo in proposito nella zona SHAREWARE di uno dei prossimi numeri di GigaByte.

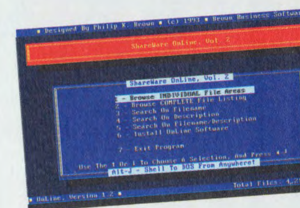
L'ESPLORAZIONE COMINCIA

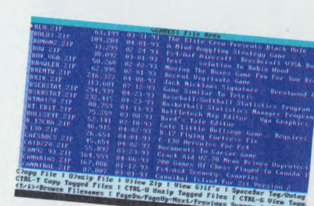
Sarebbe inutile e superfluo stare ora a parlare di cosa trovate, in sostanza, dentro queste miniere di software che sono i CD-ROM: date un'occhiata alle pagine che seguono in questo e nei prossimi numeri, e potrete scoprire di volta in volta se il contenuto di un CD-ROM è di vostro interesse o meno. Buona esplorazione.

INTERFACCE UTENTE
Ecco una serie di software di gestione di alcuni CD-ROM famosi (Libris Britannia, Cronodata, Shareware OnLine, ecc.)









GUTEMBERG 2000
Il famoso Progetto Gutemberg — che ha lo scopo di creare una gigantesca biblioteca digitale di opere classiche e moderne — ha avuto naturalmente una trasposizione anche su CD (foto grande di questa pagina)

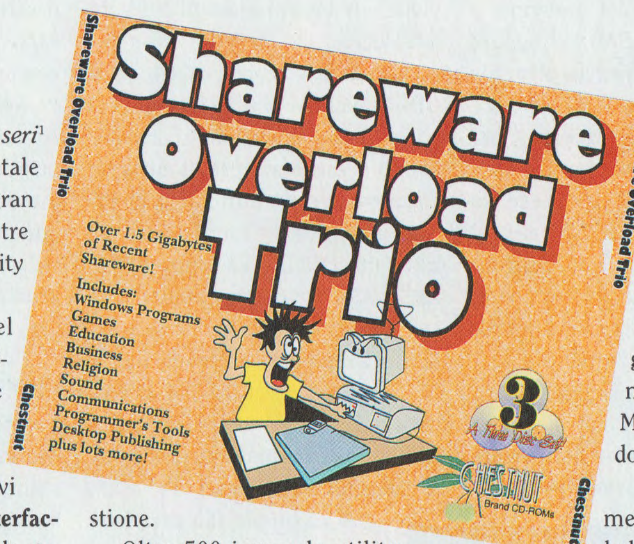
Shareware Overload Trio

"Omne trinum perfectum est" recitava un mio compagno di liceo riferendosi al famoso detto latino: in effetti questo pacchetto shareware potrebbe rasentare la perfezione, visto che con cinquantamila lire vi portate a casa un giga e mezzo di materiale. Ma che tipo di materiale? Non possiamo conoscere gli interessi precisi di chi leggerà questa recensione, e per tagliare la testa al toro abbiamo quindi diviso l'esame del contenuto per argomenti. Individuate quindi il vostro settore di interesse, e scoprite la gioia di tuffarvi in centinaia di megabyte di dati e programmi!

UTILIT-ARISTI CERCASI

La maggior parte degli *utenti seri*[1] di PC troveranno pane digitale per le loro fauci, visto che gran parte del contenuto di tutti e tre i CD-ROM è composto da utility di diverso genere.

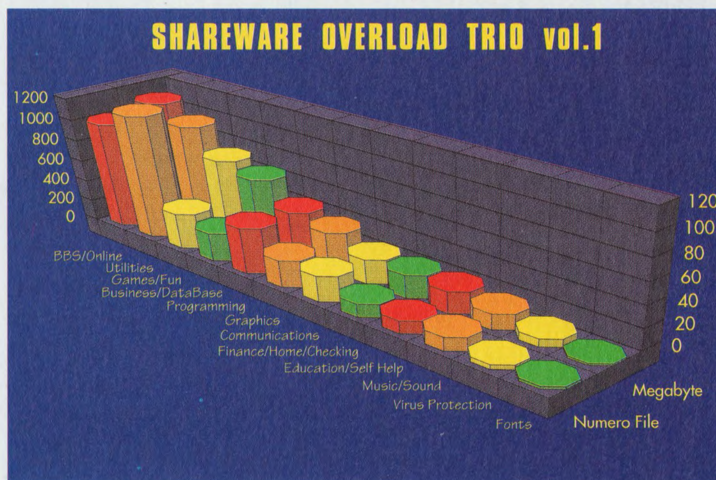
Ad esempio, soltanto nel primo disco e nella prima directory troviamo 87 file che vanno dalle classiche utility di compressione (ARJ, ARC, ZIP, PACK, ecc.) ai rispettivi programmi che fanno da **interfaccia utente** per semplificarne la gestione.



Oltre 500 invece le utility per la gestione delle memorie di massa (floppy e hard disk) e del loro contenuto (directory, file), compresi i programmi per la catalogazione automatica del nostro archivio software (essenziali quando si comincia ad entrare nel mondo dello shareware) o quelli (vedi CD-ROM n.2) per migliorare le funzionalità del File Manager di Windows.

Abbiamo poi numerosi file di utilità dedicati alle periferiche di stampa (98), al video (79), a tastiera e mouse (45) o alla gestione della memoria e della CPU (un centinaio).

Un discorso a parte merita la di-



facile

SHELL, PLEASE!

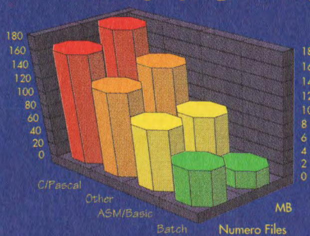
Molto spesso diversi autori di shareware si dedicano allo sviluppo di sistemi a menù o interfacce semi-grafiche che possano rendere più semplice l'uso di utility agli utenti che trovano scomodo e primitivo il sistema *'a linea di comando'*. Questi sistemi 'semplificati' vengono detti *SHELL* oppure *FRONT-END*, e sono particolarmente diffusi proprio per quelle utility dove abbondano le estensioni da specificare dopo il comando vero e proprio (i cosidetti *'operatori'* o *'switch'*), come ad esempio le utility di compressione, che per essere sfruttate appieno in tutte le loro potenzialità devono essere applicate con una sintassi di comando molto complessa e a volte difficile da ricordare.

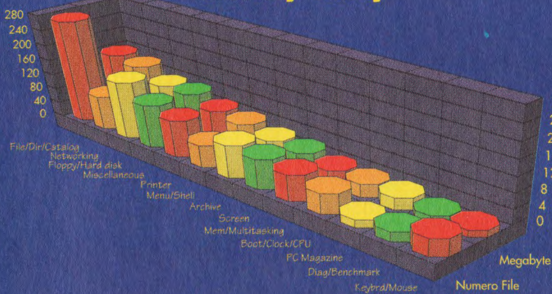
In alcuni casi troviamo persino interfacce utente completamente grafiche, soprattutto per Windows, e in questo caso vengono definite *GUI* (*Graphics User Interface*: interfaccia utente di tipo grafico).

1. UN PC E' UN PC
Con *'utenti seri'* vogliamo indicare quelli che, per intenderci, non usano il computer SOLTANTO per giocare, degradandolo — ahimé — al ruolo di semplice *console*.

2. BBS-ONLINE
Scoprirete che una buona 'fetta' dei CD-ROM di shareware da voi acquistati è dedicata a programmi, utility e documentazione relativi al mondo delle BBS e della loro gestione, e quindi di interesse solo per i cosiddetti *Sysop* (SYStem OPerator, gestori di BBS) o aspiranti tali: in questa raccolta di shareware, ad esempio ci sono quasi mille file dedicati all'argomento, per un totale di oltre cento megabyte! Prima che leviate cori di protesta riguardo all'inutilità che questo materiale abbia per voi, pensate che in genere i CD-ROM sono destinati a diventare proprio delle BBS, o meglio, la maggior parte di quegli archivi da cui voi attingete quanto vi collegate alle BBS per prelevare file che non siano le classiche 'ultime novità': in quest'ottica, coloro che preparano il contenuto di questi dischi, pensano bene di fornire agli utilizzatori più 'professionali' (i Sysop, appunto) gli strumenti per una migliore gestione del mezzo attraverso i canali telematici.

rectory classificata come *'miscellaneous utilities'* che raccoglie tutte quelle utility o file particolari 'non altrove classificabili' — come direbbe la C.C.I.A. (NdR: Camera Commercio Industria e Artigianato; battutaccia gratuita dell'autore): un





esame del suo contenuto rivela numerosi *driver* aggiuntivi da utilizzare con periferiche particolari (CD-ROM, *scanner*, schede video), programmi per la protezione dell'hard disk attraverso *password*, informazioni e moduli utili per i programmatori o per coloro che sfruttano più intensivamente le risorse del proprio PC (*interrupt list*, sistemi per la programmazione a tempo di *eventi*, utility per le variabili di sistema o per l'estensione del *path*, ecc.). Se decidete di acquistare il Trio non dimenticate di dare una scorsa a questo settore: potreste anche scoprire quella piccola utility 'strana' che desideravate da tempo e non avete mai trovato.

Non mancano programmi e informazioni per chi si interessa di reti locali o di telecomunicazione: ben 90 per il primo settore e 244 per il secondo[2].

IL GIOCO E' BELLO...

Cosa c'è negli oltre centocinquanta file (più di 35 megabyte) dedicati al gioco sul primo dei tre CD-ROM? Se diamo per scontate le decine di giochi di carte, rompicapo basati su immagini o parole, *cloni* immancabili di *Tetris*, giochini educativi per i più piccoli e *shoot'em up* di livello più o meno decente... rimane ancora molto!

Infatti, sebbene i file non siano abbastanza vecchi (si stratta di materiale del 1993, in gran parte) da permettervi di trovare 'classici' come *"Doom"* o *"Castle Wolfestein"* e neanche abbastanza recenti[3] da offrire novità come *"Raptor"* o *"Blake Stone - Aliens of Gold"*, ci sono diverse versioni shareware di giochi e alcuni dimostrativi di prodotti ludici commerciali che da soli giustificherebbero — se già non li avete provati — l'acquisto del CD-ROM[4].

BUSINESS IS BUSINESS

Una delle directory più 'corpose' del primo CD-ROM (ben 365 file per un totale di oltre 60 megabyte!) è dedicata agli amanti dell'organizzazione personale e degli affari — collezionisti, aspiranti imprenditori, confusionari cronici che vogliono convertirsi all'ordine, studenti alle prese con tonnellate di materiale da consultare e gestire, disoccupati a caccia del 'posto giusto', professionisti il cui tempo è denaro, tutti coloro che in un modo o nell'altro hanno a che fare con la gestione ottimale del tempo, delle persone e delle informazioni.

Ma gli aspiranti *'yuppie'* potranno comunque trovare materiale interessante anche nel secondo CD-ROM (dedicato ai programmi per Windows) e nel terzo (documenti di testo e *miscellanea*).

MULTIMEDIA: IMMAGINI, SUONI, ANIMAZIONI

Gli appassionati di grafica potrebbero avere l'imbarazzo della scelta di fronte ad oltre 250 file che vanno dal disegno bidimensionale (CAD e *drafting*) a quello tridimensionale completo di *rendering*, dalla produzione di *slideshow* multimediali al *morphing* statico e animato, dalla creazione di semplici animazioni *'a fil di ferro'* alla proiezione di animazioni cinematografiche in MPEG, FLI *et similia*, dalla elaborazione e conversione di immagini (*Image Alchemy*, *Paint Shop Pro*, *PICEM*) alla loro realizzazione (*NeoPaint*, *DeskTop Paint*), dal DTP (*Envision Publisher*) alla creazione di documenti elettronici multimediali (*NeoBook*, *Graphic Book*), dai frattali ai mondi virtuali...

Riguardo ai 126 file relativi a musica e suono ci sono quasi 15 megabyte di programmi per riprodurre, manipolare e convertire suoni e musiche nei formati più diffusi (MIDI. MOD, ROL, WAV, VOC, ecc.) ma anche programmi di composizione, *notazione* e di *sequencing*.

Non dimentichiamo, comunque, che una ulteriore quantità di questo materiale è reperibile anche sotto forma di applicazioni per Windows sul secondo CD-ROM.

WINDOWS: DI TUTTO, DI PIU'

Il secondo volume del Trio Overload è dedicato quasi esclusivamente a Windows: 1670 file per una massiccia mole di oltre 250 megabyte!!!

Fare una stima di tutto questo ben di Dio non è facile, ma cercheremo quantomeno di darvi un'idea di che cosa potete trovare per il vo-

3. NEW GAMES
Per chi fosse interessato a un CD-ROM contenente le ultime novità in materia di giochi *Apogee* o simili, ricordiamo la recensione di Night Owl 12 su questo stesso numero: in questo CD-ROM trovate anche numerose utilità e informazioni per risolvere i giochi o persino dei tool che vi permettono di modificarne la struttura o di crearne di orginali. Chi invece non possiede un lettore di CD-ROM potrà trovare le versioni shareware di tutti i giochi più recenti (ma anche quelli passati) nell'area file di Pegaso (non in quella di GigaByte, dove i file saranno presenti solo quanto il gioco in questione è recensito). Infine, per quanto riguarda i giochi Apogee ed Epic in particolare, vi ricordiamo che in Italia sono importati in esclusiva dalla System Comunicazioni, alla quale potete anche richiedere le versioni registrate e quindi complete (in uno dei prossimi numeri vi daremo maggiori informazioni su questa iniziativa).

4. TRIO ADVENTURE
Per gli amanti del gioco d'avventura e dei giochi di ruolo (RPG) nel primo CD-ROM sono presenti alcuni file di sicuro interesse. I 'puristi' troveranno adventure di testo come la favosa *"Adventure"* originale (di cui sono riportate anche utility per poterla 'ri-editare') oppure *Enchanted Castle* (EC3.ZIP) e Dungeon (di cui viene fornito anche il sorgente in Basic).
Gli amanti del genere RPG potrebbero accogliere a braccia aperte i tre file dedicati alla realizzazione e alla modifica di giochi della famosa DC GAMES.
Chi invece le avventure volesse realizzarle da sè, magari per immetterle nel circuito shareware, è presente anche il famoso *AGT* (*Adventure Game Toolkit*), che in un prossimo numero, dedicato alla realizzazione dei giochi senza l'utilizzo di linguaggi 'classici' di programmazione, esamineremo insieme ad altri prodotti simili.

5. QUIZ & TEST
Nella zona SHARE cercate, sui prossimi numeri, la rubrica dedicata all'argomento dei quiz e dei sistemi di apprendimento e ripasso, e scoprirete quanto il vostro PC può aiutarvi a rafforzare la vostra preparazione in vista di esami e interrogazioni scolastiche o prove di selezione per lavoro e concorsi.

TERMINATOR-SPOCK:
Riuscirete a 'morphizzare' il massiccio Swhwartz-minator fino a ridurlo in uno smilzo Spock? Dave dice di sì, e ve lo dimostra col suo DMorph per Dos (foto al centro delle due pagine).

MISTERI E MAGIE
NON CI CREDEVATE, EH? E INVECE ECCOLI, I SOFTWARE DEL PARANORMALE (c'è persino la tavoletta spiritica Ouija della pubblicità di GigaByte!)

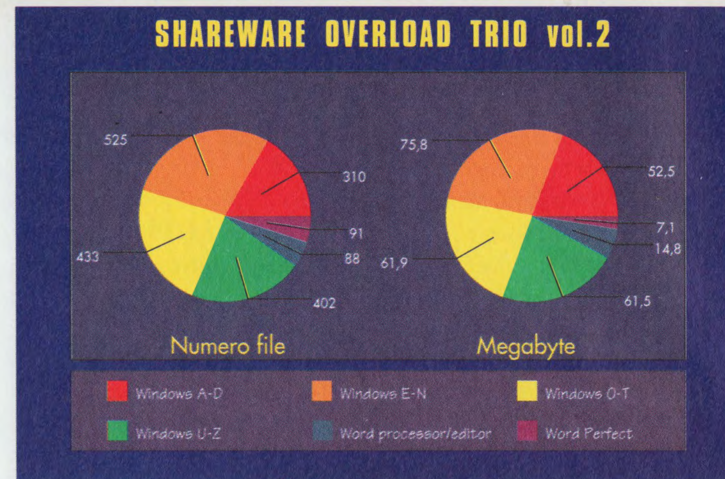
stro sistema operativo preferito.

ORGANIZZATEVI - Prima di tutto troviamo una grande quantità di programmi del genere *P.I.M.*, naturalmente, come agende, calendari, scadenziari, archivi di riferimento bibiliografico, gestione contatti, e tutto quanto può rientrare in questa categoria.

L'ambiente Windows si presta molto bene a riprodurre la modularità e il 'feeling' di una agenda-rubrica o di un *rolodex*, quindi i programmatori — aiutati anche dalla relativa semplicità e flessibilità dei linguaggi cosiddetti 'visual' (*Visual Basic*, *ToolBook*, ecc.) — si dedicano spesso allo sviluppo di programmi che hanno la funzione di emulare gli strumenti di archiviazione e organizzazione tradizionale delle informazioni (schedari, agende, rubriche telefoniche, *planning*, ecc.).

G.U.I. E' BELLO - Non mancano gli 'add-on' in grado di trasformare programmi o utility DOS nei corrispondenti Windows grazie all'aggiunta di finestre, pulsanti, menù e finestre di dialogo il tutto gestito dal mouse: ne troviamo per le utility di telecomunicazione e di compressione, soprattutto.

WINDOWS MAKE-UP - Un settore molto interessante è rappresentato da tutte quelle utilità che migliorano le funzionalità dell'ambiente di Windows, dalla 'scrivania' del Program Manager al 'laboratorio-archivio' del File Manager oppure il funzionamento della Clipboard stessa: questo tipo di programmi vi aiuteranno a tenere ordine e a far funzionare meglio questi ambienti, dotando il sistema operativo di quelle caratteristiche che gli sviluppatori non avevano previsto oppure non avevano avuto il tempo o la possibilità di inserire. Insomma, è come applicare degli *optional* all'auto: aria condizionata, impianto Hi-Fi, tettuccio apribile, ionizzatore, cassettino porta-thermos, ecc.



facile

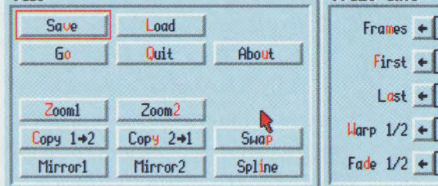
BUNDLE: SVENDESI CD-ROM

Shareware Overload Trio rappresenta uno dei tanti esempi di 'collezione' che sarà sempre più facile trovare sul mercato. L'esempio più eclatante di questo fenomeno è stata la raccolta SIX PACK TO THE MAXX, un cofanetto di ben sei dischi reperibile fino a un paio di mesi fa a un prezzo inferiore alle centomila lire. In redazione avevamo esaminato attentamente la raccolta perché doveva essere recensita, ma la sua irreperibilità attuale ci ha costretti a 'tagliarne' la recensione: nonostante i numerosi duplicati presenti sui vari volumi il pacchetto rappresentava un vero affare, anche perché grazie alla enorme quantità di spazio disponibile i produttori erano riusciti a inserire anche file che è difficile trovare altrove e che — volendoli prelevare via modem — richiederebbero tempi lunghissimi per il download a causa della loro mole.
Questa tendenza al *'bundle'* — ovvero all'offerta di più volumi a un prezzo molto basso — trova origine probabilmente nella rapidità con cui gli archivi di shareware, PD e Freeware si aggiornano e si arricchiscono, rendendo così obsolete le versioni di molti programmi e non riuscendo a contenere le enormi quantità di dati (immagini GIF, moduli musicali MOD, file MIDI, animazioni FLI e MPEG, suoni VOC e WAV, documenti di testo e pubblicazioni digitali) che affluiscono quotidianamente negli archivi telematici di tutto il globo tramite l'*upload* (invio) da parte degli utenti collegati a BBS e banche dati.

A questo tipo di programmi si può benissimo affiancare tutta quella serie di 'abbellimenti' in grado di rendere più piacevole — oltre che più funzionale — l'ambiente di Windows, aggiungendo la 'terza dimensione' ad esempio alle finestre di dialogo, oppure creando un *'cestino'* in cui buttare i file che si vogliono cancellare trascinandoveli come si fa nel *System* del Macintosh, modificando il modo in cui le finestre si aprono e chiudono oppure aggiungendo funzionalità sonore alle icone, incrementando il numero di moduli *'screen saver'* o di fondali per il desktop oppure i suoni del pannello di controllo, modificando e creando nuove icone e così via.

PAR-ANORMALE - Nelle directory del secondo volume troviamo anche qualche programma 'partico-





lare' legato ad argomenti che non tutti considerano seri: astrologia tradizionale e cinese, tarocchi, *ESP*, bamboline *voodoo*, tavolette spiritiche *ouja*, numerologia e simili.

IMPARARE - Per quanto riguarda i programmi di ausilio agli studenti, anche in questo caso l'ambiente Windows offre diversi sistemi basati sulle cosiddette *'flash.cards'* ovvero le schede per il ripasso degli argomenti, ma anche programmi per creare dei veri e propri quiz[5]. E' presente persino un programma per imparare il Latino!

SOUND'n'MUSIC - Abbondano anche i programmi per la gestione e la creazione di suoni e musica, predisposti naturalmente per tutti i formati più diffusi.

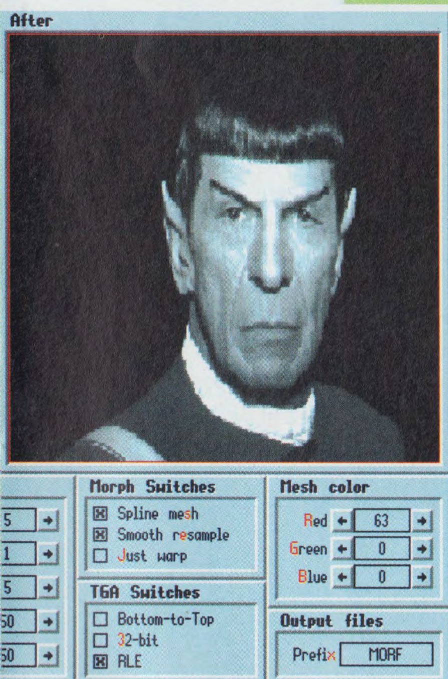
GRAFICA - In questo settore troviamo 'programmoni' pittorici come *Paint Shop Pro* ma anche piccole e interessanti utility per la conversione fra i vari formati grafici o la visualizzazione di animazioni.

VISUAL BASIC - Abbondano le librerie e i *tool* da utilizzare nel caso ci si accinga a programmare con questo famoso linguaggio nella sua versione per Windows, così come è evidente la quantità di applicazioni stesse realizzate in tale linguaggio dai programmatori shareware e disponibili in questo CD-ROM[6].



GAMES - Di giochi ne trovate un bel po', ma tenete presente che i giochini shareware sotto Windows sono spesso validi soprattutto dal punto di vista della giocabilità e del grado di strategia, piuttosto che per il loro impatto grafico o sonoro (vedi Campo Minato, ad esempio). Troverete quindi molti puzzle (rompicapo), giochi di carte e d'azzardo in generale, ecc.

MORE... - Non preoccupatevi se nelle categorie esposte non avete trovato qualcosa che cercavate: 1670 file rappresentano una foresta in cui persino lo staff di GigaByte può perdersi, e potremmo aver perso di vista un sacco di cose che per voi sarebbero state interessanti. Niente paura, perché grazie al servizio telematico offerto dal nostro *'alter ego virtuale'* su *Pegaso* sarete in grado di 'scorrere' il contenuto dei CD-ROM recensiti nella rivista anche senza possederli e persino senza possedere un drive idoneo.



RELIGIOSI, GASTRONOMI, RADIOAMATORI, IMPAGINATORI, UTENTI OS/2-4DOS, MA SOPRATTUTTO... CURIOSI

E siamo al terzo CD della raccolta. Se escludiamo prima di tutto la directory di cui ci occuperemo nel prossimo paragrafo, le due directory dedicate rispettivamente alle *clip art e ai font*[7], e le due directory contenenti materiale per i sistemi operativi 'alternativi' OS/2, 4DOS e simili (gli utilizzatori di questi due ambienti non si lascino sfuggire questi oltre 50 megabyte di materiale) resta una directory 'mista' in cui sono stati raggruppati tre settori per niente attinenti l'uno all'altro e una serie di directory (la maggior parte del materiale) che ci porterebbero a definire questo terzo volume una vera e propria 'biblioteca elettronica'.

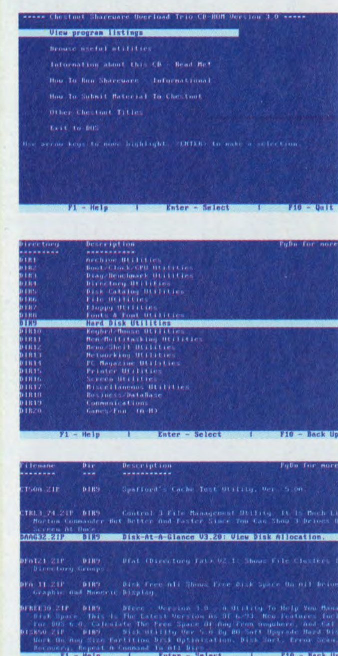
.BAT

PLUG'n'GO (AS USUAL)

La semplicità con cui si riesce ad utilizzare e consultare questa serie di tre CD-ROM è davvero degna di nota: vi basterà, come accade con i titoli della Walnut Creek, posizionarvi sull'unità che identifica il vostro lettore di CD-ROM e digitare GO seguito dalla pressione del tasto [invio].
Apparirà immediatamente un menù verticale sul quale potete spostarvi e selezionare le varie voci con la pressione del tasto [invio]. Ad esempio, la prima scelta del menù (View Program Listings, visionare l'elenco dei programmi) vi conduce direttamente sulla lista delle directory presenti sul disco. A questo punto premendo ancora [invio] sulla directory che contiene il materiale di vostro interesse potrete scorrere velocemente la lista dei file corredata da una breve ma esauriente descrizione. Quando incontrate un titolo di vostro interesse, potrete premere ancora una volta [invio] e vi sarà consentito di copiare il file in forma compressa o decomprimerlo sulla memoria di massa che volete (disco, hard disk, RAM disk, ecc.) potendo decidere sia la lettera che la identifica che la directory esistente o da creare: per *default* viene indicato il disco C e la directory proposta dal programma.
L'unico handicap di questo sistema di gestione del CD-ROM potrebbe essere trovato nell'assenza di un qualsiasi sistema per la ricerca di file attraverso il loro nome o una delle parole utilizzate nella descrizione. Ma questo può essere facilmente ottenuto con alcuni trucchi che vi insegneremo numero per numero: potete già scoprire qualcosa in proposito leggendo le pagine introduttive della zona SILVER DISK.

6. VBRUNxxx.DLL
Attenzione a non spaventarvi quanto cercate di far funzionare un qualsiasi programma shareware sotto Windows e vi ritrovate di fronte ad un messaggio del tipo "Non riesco a trovare il file VBRUN100/200/300.DLL". Si tratta di 'moduli runtime' utilizzati come Dinamic Link Library (DDL) da Windows e che consentono l'esecuzione (RUN) di applicazioni realizzate in Visual Basic (VB, appunto). Questi sono prelevabili da qualsiasi BBS ma in genere non mancano mai (come in questo caso) neanche nelle directory di CD-ROM in cui trovate materiale per Windows. Vi basterà quindi copiare uno di tali file, secondo quanto richiesto dal messaggio, dentro la directory di Windows o in quella specificata dal programma in questione, e il tutto funzionerà a perfezione... o almeno dovrebbe (*Murphy* insegna).

7. CLIP ART & FONT
Il materiale di questo tipo reperibile nel Trio non rappresenta una raccolta particolarmente ricca rispetto ad altri CD-ROM dedicati allo shareware, senza spingersi fino alle rispettive mega-collezioni monografiche. Si tratta di una certa quantità di immagini in formato PCX di cui però molte sono davvero bruttine e un centinaio di font in tutto

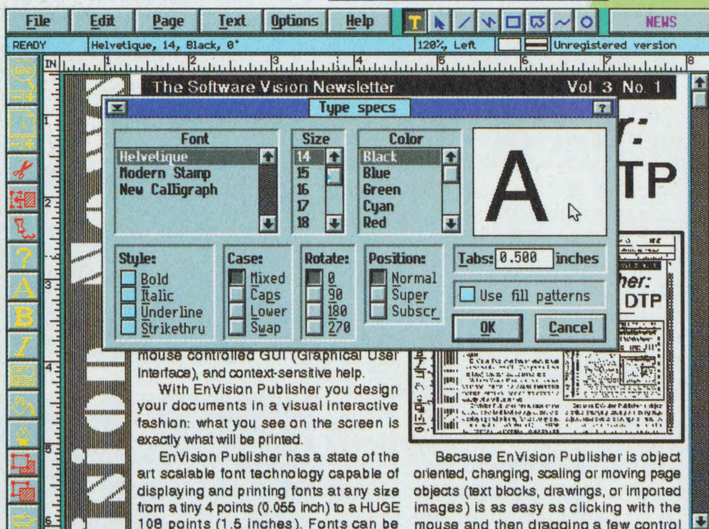


Esaminiamo questi due ultimi gruppi, quindi,

MANGIARE, TRASMETTERE E PREGARE - Cosa hanno in comune la gastronomia, i radioamatori e la religione? Se escludiamo l'evidenza che il primo e il terzo siano due estremi (non si possono servire due padroni, diceva il Maestro), rimane l'estraneità del secondo. Mah, chiedetelo a quelli della Chestnut, che hanno voluto raccogliere in un'unica directory il materiale relativo ai tre settori, certo non facilitando in questo modo la ricerca agli utenti.

In ogni caso si tratta di quasi duecento file (19 Mbyte) dove chiunque sia interessato ad almeno uno dei tre settori menzionati troverà sicuramente pane per i propri denti, tenendo presente, nel caso della religione, che qui ci si riferisce prevalentemente ad argomenti e materiale biblico o sermoni e dissertazioni sullo stesso argomento (mi dispiace per buddisti, taoisti, sufisti e tutti gli altri).

LA BIBLIOTECA DIGITALE - Cosa pensate si possa ficcare dentro quasi cinquanta megabyte raccogliendo soltanto documenti elettronici? Non chiedetecelo: abbiamo trascorso alcune nottate cercando di dare una classificazione alle tonnellate di testi e riviste digitali ospitate in queste due directory, e alla fine ci siamo arresi di fronte alla vastità del materiale. Possiamo comunque confessarvi che negli scaffali di questa biblioteca virtuale potrete trovare alcune *'digizine'* (*digital magazine*, l'abbiamo appena coniato) che sono fra quelle ospitate nei prossimi numeri all'interno della rubrica *Pixel Media*, quindi rappresentano prodotti molto interessanti.



DTP 'ECONOMICO'
Forse non raggiunge i livelli di Page Plus, ma Envision Publisher è shareware, e nel suo piccolo riesce a fare grandi cose. Ne parleremo in uno dei prossimi numeri (sul prossimo numero, invece, non perdetevi la recensione di Page Plus).

UNCLASSIFIED: CHI ERA COSTUI?

Ottantacinque megabyte di programmi misti: un sogno per i curiosoni e un incubo per i recensori! Questa directory rappresenta quella che noi definiamo la *'soffitta-emporio-bazar digitale'* ed è il classico posto dove perdere le nottate (lo so, la discoteca offre più possibilità di socializzazione, ma dipende dagli interessi e dal tipo di vita che si conduce).

Come facciamo a spiegarvi cosa hanno stipato i signori della Chestnut dentro queste directory? Possiamo soltanto accennare a qualcosa, ma sicuramente potrete scoprire molto di più procurandovi il file oppure correndo immediatamente a comprare il Trio, che sicuramente è la soluzione migliore.

Dunque, prendiamo ad esempio il famoso *"CIA World Factbook"* (tradotto come *"Libro dei Fatti"*): bene, qui trovate l'edizione 1992, con tanto di dati geografici, politici, sociali, demografici, economici e simili di tutto il mondo.

Oppure, dove mettereste un 'libro mastro' per sommozzatori? Oppure un archivio di recensioni di film famosi e magari, visto che parliamo di cinema, una raccolta delle 'papere' presenti in moltissimi film (i famosi *'goof'*, come ad esempio il cameraman visibile sullo sfondo oppure una incongruenza visibile fra una scena e la successiva)? E come classifichereste un documento che mette in guardia contro un governo militarista statunitense definendolo il "Quarto Reich"? E un programma dotato di una abilità infernale nell'insultarvi e farvi sentire una nullità?

Non fraintendeteci: dentro queste directory trovate anche ottimi programmi per disegnare (CAD, *drafting*) oppure materiale per programmatori (come le utility per automatizzare le installazioni su HD dei programmi da voi realizzati), programmi famosi come l'interprete *GhostScript* o altre utility per il *PostScript*, utility per la realizzazione di demo e intro multimediali, emulatori di coprocessore matematico, P.I.M. e simili, ecc.

Semplicemente, sarà accaduto che il personale della Chestnut, stremato dal lavoro richiesto per classificare e preparare gli altri due volumi e gran parte del terzo, arrivato a questo punto ha deciso di creare un unico 'calderone' dove travasare tutto quello che non riuscivano più a mettere da qualche altra parte.

Beh, possiamo comunque assicurarvi che dentro queste directory troverete PER FORZA qualcosa di interessante per voi... col rischio davvero di lasciarvi trascinare dalla curiosità e perdere le nottate a visionare questo o quel programma.

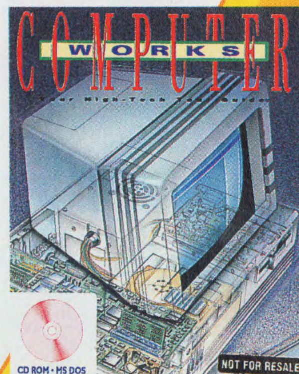
IN CONCLUSIONE...

Siamo arrivato alla fine: quanto è durata questa prova? Le ore investite nell'esaminare per voi questo trio di CD-ROM e dimostrarvi che rappresenta un ottimo acquisto saranno state ben spese solo se avrete davvero trovato degli spunti validi e soddisfacenti nel leggere la recensione. Se è così, fatecelo sapere, altrimenti i redattori di GigaByte troveranno mille scuse per sfuggire, in futuro, a recensioni di altre 'collezioni' pur di evitare una sfacchinata simile.

COMPUTER WORKS anatomia di un PC

1. MAGIA DELL'IPERTESTO
L'uso degli IPERTESTI, ovvero del collegamento di porzioni di testo o di immagini a 'documenti' di approfondimento, è una delle caratteristiche più interessanti delle opere multimediali. In uno dei prossimi numeri affronteremo l'argomento insegnandovi a creare documenti ipertestuali attraverso l'uso di interessanti utility shareware.

Avete mai avuto la tentazione di aprire il vostro PC per scoprire cosa si nasconde al suo interno? Vi siete mai sentiti insoddisfatti e desiderosi di saperne un po' di più sull'argomento? Avete, forse, già provato a seguire dei corsi di informatica e volete rinfrescarvi la memoria in modo semplice, simpatico e interattivo? La Software Marketing Corporation (SMC), dopo aver sezionato e classificato ogni parte del vostro corpo, ha fatto lo stesso col vostro PC: vediamo con che risultato.



CURIOSITA' TECNOLOGICA

Era il lontano 1978, quando l'Istituto Geografico De Agostini di Novara presentò in edicola un corso a fascicoli dal titolo "COME FUNZIONA: Enciclopedia Pratica della Tecnica": un'opera davvero interessante, che prendeva in esame, spiegandone ogni aspetto, le macchine e i materiali più diversi, riuscendo a coprire un migliaio di voci monografiche.

Purtroppo devo confessare che, nonostante le buone intenzioni, non sono riuscito a completare l'opera, fermandomi così al secondo volume e prima che i fascicoli raggiungessero la parola COMPUTER. Del resto, all'epoca, non avrei fatto molto caso all'argomento perché non ero ancora entrato nel settore.

Tuttavia la voglia di scoprire 'come funzionano' le cose mi è rimasta, e credo che un po' in tutti noi sia più o meno viva quella scintilla di curiosità tecnologica che uno strumento come il computer non può che ravvivare quotidianamente.

Probabilmente la De Agostini avrebbe beneficiato, a suo tempo, di uno strumento come il CD-ROM per trasformare la sua opera in uno strumento multimediale, con grande gioia dei fruitori, così come ha appunto fatto la SMC con i due prodotti dedicati al corpo umano e al PC.

Ed è grazie all'abilità dei realizzatori (la Mythos Software) — oltre che agli strumenti offerti oggi dalla tecnologia multimediale — che potrete ora scoprire vita, morte e miracoli del computer godendovi lo spettacolo in prima fila e a semplici colpi di mouse.

Come è stile di GigaByte, cercheremo a questo punto di darvi un quadro d'insieme quanto più completo possibile 'facendo un giro' del programma, piuttosto che ripetervi pedissequamente quanto è riportato sul manuale.

PRONTI, CIAK, AZIONE!

Computer Works ha alzato il sipario, e lo spettacolo ha inizio: ci si trova di fronte ad una serie di menù, in alto, che per il momento non toccheremo (i menù sono sempre così complicati: è meglio utilizzare icone e pulsanti, non è vero?), e ad una serie di icone in basso, che dalle immagini contenute è facile identificare, almeno per quanto riguarda la prima fila, quella superiore: unità centrale, display (video), memorie di massa, stampanti, tastiere e altri strumenti di input, schede e componenti elettronici, software, periferiche e cavi.

Dunque, proviamo un po' a scoprire come funzionano le memorie di massa removibili...

Cliccando sull'icona del drive (terza da sinistra), l'immagine grande al centro (apparsa alla partenza del programma) scompare, rivelando il vero schermo diviso in due aree: quella più grande, a sinistra, dove è ospitata l'immagine dell'argomento (in questo caso una panoramica sui diversi tipi di memoria di massa: c'è persino un chip di RAM per introdurre l'argomento dei RAM DISK).

Cliccando sulle diverse periferiche presenti nell'immagine, viene subito segnalato di che cosa si tratta: nella zona di schermo a sinistra, che ora ospita un elenco, si accende

un led (la spia rossa è diventata ora verde) di fianco al nome dell'oggetto che sto selezionando, e questo viene anche collegato da una linea all'oggetto stesso. Posso così capire immediatamente che, ad esempio, la periferica in basso a destra è un drive per cartucce.



Cliccando sulla prima icona a sinistra del gruppo di tre posto sotto l'elenco, quella che porta l'etichetta TEXT ON, questa cambia in MAIN MENU e la sezione inferiore dello schermo rivela la descrizione dell'oggetto che ho selezionato nella figura (cliccando nuovamente sull'icona viene ripristinato il pannello di pulsanti-icone precedente). L'icona a destra del terzetto, invece, produce lo stesso effetto che si ottiene cliccando sull'immagine del drive (oppure sul suo nome nell'elenco), e cioè mi viene mostrata un'immagine più grande e dettagliata dell'oggetto stesso.



Se, durante questi passaggi, tengo attivato il pulsante TEXT ON, la sezione inferiore dello schermo mi mostra ogni volta il testo descrittivo relativo a ciò che ho selezionato.

E' importante notare che spesso alcuni dei termini citati nel testo sono evidenziati (in rosso, che è appunto il colore di evidenziazione utilizzato nel programma), e questo significa che cliccandovi sopra si otterranno degli 'agganci'[1] ad altre sezioni del corso, e da queste ancora ad altre, e così via a **vari livelli** di associazione e di approfondimento.

Inoltre, qualora il testo descrittivo superasse lo spazio messo a disposizione dalla finestra, ciò verrà come al solito evidenziato dalla presenza di una 'barra di scorrimento' (una riga verticale dotata di frecce verso l'alto e verso il basso) sulla destra, spostando la quale si otterrà lo 'scrolling' (scorrimento) del testo.

INTERFACCIA INTUITIVA

Diventa subito molto facile capire quali parti dello schermo sono legate ad approfondimenti (rimandi dinamici che portano ad altro testo e ad altre immagini) e quali invece sono fini a se stesse, tuttavia i termini elencati a destra sono sempre corredati da un testo esplicativo visibile nella porzione inferiore dello schermo con l'attivazione del pulsante TEXT ON (vedi sopra). Basta ricordarsi che ogni termine evidenziato permette, se cliccato due volte, di accedere al relativo approfondimento.

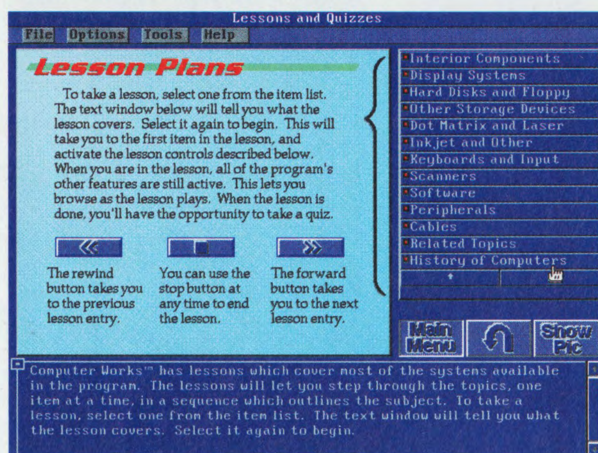
Naturalmente occorre familiarizzare con le varie icone ed utilizzarle almeno una volta per comprenderne appieno la funzione: questo vale soprattutto per l'ultima fila di pulsanti nella parte inferiore dello schermo, che adesso andremo a provare.

Attraverso questa sezione è possibile, partendo da sinistra:

- consultare un indice alfabetico dell'opera, potendo eseguire anche delle ricerche o raggruppando tutte le sezioni che contengono una determinata parola o frase;
- avere una panoramica di argomenti di interesse generale legati all'uso del computer, come i servizi telematici, il crimine informatico, i multimedia, ecc.;
- dare una scorsa alla storia del computer dal 500 Avanti Cristo (sic!) ad oggi;
- avere a disposizione un 'bloc-notes' da utilizzare per prendere appunti, fornito di tutte le funzionalità di base relative al testo (carica, salva, stampa, incolla, cancella, esci).

IL CORSO VERO E PROPRIO

Come accade con qualsiasi opera multimediale interattiva (ipermediale, insomma) esistono diversi modi per 'navigare' all'interno di *Computer Works*: fino a questo momento abbiamo visto quello basato



sulla selezione successiva di elementi grafici o di testo, quello offerto dall'indice alfabetico oppure il 'viaggio storico' attraverso le tappe dell'informatica.

Ma la vera 'funzione didattica' di Computer Works viene attivata soltanto dal pulsante delle lezioni, quello che raffigura un copricapo universitario: in questo caso l'elenco a destra sarà rappresentato dagli argomenti del corso preceduti da una opzione per un 'test di autovalutazione' (certo, è il programma a valutarvi, ma lo fa solo se glie lo

LEZIONI DI INFORMATICA
Oltre ai test di verifica, avete a disposizione 26 lezioni, 'scrollabili' per mezzo dei pulsanti posti immediatamente sotto l'elenco, da non confondere coi pulsanti grandi di 'navigazione' delle lezioni presenti sotto di essi. (vedi foto qui sopra).

facile

RITROVARE LA STRADA

Cosa accade quando, saltando da un approfondimento all'altro in un'opera ipermediale, ci si ritrova in una sezione completamente estranea all'obiettivo che ci eravamo prefissi in partenza? Niente paura, in ogni corso ipermediale che si rispetti (e quindi anche in Computer Works) potete 'ritornare sui vostri passi': nel nostro caso lo si ottiene cliccando ripetutamente sull'icona centrale del gruppo di tre presenti a destra — ovvero quella che, significativamente, presenta una freccia curva verso il basso.
Questa possibilità di 'andare a ritroso' è fondamentale in questo tipo di programmi, ed è quindi da tenere in seria considerazione anche quando si decide di realizzare un documento ipermediale

chiedete) distribuito su otto aree di interesse, durante il quale potete verificare subito la correttezza di ogni risposta oppure rivelare quella corretta quando non riuscite a individuarla, e alla fine del quale riceverete una valutazione e potrete essere inseriti in una graduatoria. Diventa così possibile così anche organizzare dei veri e propri 'tornei').



MENU' DEL GIORNO

A causa di tutto questo ben di Dio di icone e pulsanti potrebbe passare inosservata la presenza di una utilissima barra dei menù (quella citata all'inizio della prova). Questi permettono di selezionare il tipo di periferica per la stampa (l'elenco è molto ampio), 'esportare' l'immagine rappresentata a video in formato PCX, cambiare i caratteri o i colori utilizzati a video, attivare o disattivare l'animazione o il sonoro (quest'ultimo limitato all'altoparlante del PC, ma del resto non è un'opera dedicata alla musica), inserire o richiamare dei 'segnalibro' (funzione utilissima ma che rimane valida solo fino al momento in cui si esce dal programma) che vi consentono di raggiungere 'al volo' punti precisi dell'opera, richiamarne l'indice o attivare il blocco per gli appunti, e infine ottenere un help (aiuto) incredibilmente dettagliato sull'uso del programma stesso.

CONCLUDENDO...

La prova di Computer Works ha soddisfatto la maggior parte dei redattori (quei pochi che hanno mosso qualche critica sono stati subito classificati come 'estremamente pignoli' e allontanati dalla redazione). Del resto questo è il requisito fondamentale perché un prodotto possa meritare uno spazio su GigaByte.

Del resto, meno di centomila lire per un corso di informatica non sono poi molte, non trovate? Soprattutto considerato che si tratta di un corso che potete seguire in qualsiasi momento e persino ripetere a distanza di tempo oppure consultare a vostro piacimento come un'opera enciclopedica qualsiasi.

La forza di *Computer Works* risiede soprattutto nell'uso intensivo della grafica che, sebbene mantenuta ad un livello medio come risoluzione e colori (il che comunque garantisce la sicurezza di poter utlizzare il programma anche con una configurazione ridotta ai minimi termini), risulta funzionale e ben curata.

Sorvolando sul fatto di aver scelto il supporto ottico senza sfruttarne affatto le capacità contenitive, rimane la comodità — scegliendo la versione su CD-ROM — di non occupare diversi megabyte sull'hard disk e di poter conservare il programma su un supporto duraturo e non cancellabile.

Rimane purtroppo lo scoglio linguistico, ma sappiamo tutti che l'inglese utilizzato in informatica diventa prima o poi parte del bagaglio culturale di qualsiasi utente, e in questo caso abbiamo anzi una occasione imperdibile per rafforzarne la memorizzazione attraverso le immagini, un metodo di provata efficacia. Inoltre, imparare i termini informatici direttamente in inglese significa prendere i proverbiali due piccioni con una fava, visto che sarà quasi sempre nella loro lingua originale che li incontrerete: pensate al vantaggio di poter capire i manuali originali al volo!

Insomma, se volete davvero approfondire la conoscenza del computer e della sua storia e nello stesso tempo approfittarne per rafforzare la vostra conoscenza di quell'inglese che sempre più spesso incontrate quando cercate di documentarvi, *Computer Works* è il CD-ROM che fa per voi.

preview

IL MOTORE DEL 2000

Tenetevi pronti per un nuovo viaggio multimediale, stavolta alla scoperta dei segreti dell'automobile.
Stiamo parlando di Autoworks, che dovrebbe fare la sua comparsa da un momento all'altro: non mancheremo di presentarvelo se ne varrà la pena.

preview

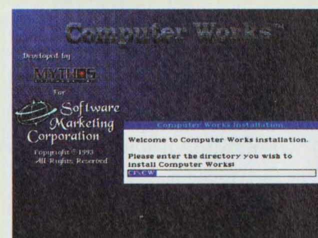
E PER IL MACINTOSH?

Niente paura: abbiamo individuato un CD-ROM per Macintosh che dovrebbe essere in grado di far concorrenza a Computer Works. Si chiama "How Computers Works" ed è prodotto da Time Warner Interactive Group: cercheremo di procurarcelo (è stato pubblicato da poco) e ve ne parleremo appena possibile. Tenete perciò d'occhio la rubrica UPDATE di GigaByte dove presentiamo tutti gli aggiornamenti ad articoli o recensioni apparse nei numeri precedenti.

.BAT

RAPIDA E INDOLORE

L'installazione di Computer Works è così semplice che questo riquadro diventa quasi inutile: basta inserire il CD-ROM nel lettore, spostarsi sull'unità con il solito "D:[invio]" oppure, se il vostro lettore di CD-ROM avesse una lettera di identificazione differente, utilizzando quella al posto della D. Digitate "INSTALL[invio]", e al resto penserà il programma, creando in un attimo la sua directory di lavoro sul vostro HD e posizionandosi al suo interno per consentirvi una partenza immediata col semplice comando "CW[invio]". Quella che invece potrebbe risultare macchinosa per quacuno è invece la 'configurazione' opzionale per utilizzare l'opera all'interno di Windows.



CICA SHAREWARE FOR WINDOWS
April 1994 Edition

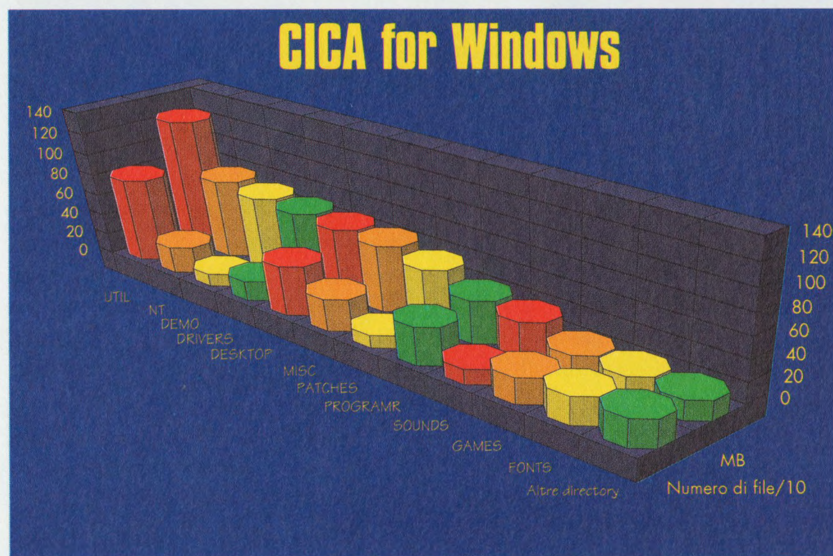
Sulla diffusione di Windows c'è poco da dubitare, ora che il PC di fascia media è sempre più un 486SX piuttosto che un 386DX o inferiore.
Il dubbio riguarda invece il fatto che esso venga o meno sfruttato in tutte le sue potenzialità.
E ancora di più c'è da dubitare riguardo alle possibilità, per gran parte degli utilizzatori, di scavalcarne i lati negativi attraverso un uso 'intelligente' di alternative al Program/File Manager, ovvero con l'adozione di 'optional' che sostituiscano tutte le funzionalità 'di serie' (che spesso di funzionale e pratico hanno ben poco).

Non potevamo chiudere questo primo numero di GigaByte senza recensire almeno un CD-ROM dedicato interamente a Windows.

Il caso (?) ha voluto che ci capitasse fra le mani proprio uno dei migliori, dato che il suo contenuto, sebbene distribuito in una serie di sole ventidue directory, riesce ad accontentare qualsiasi utente del famoso sistema operativo a finestre, dal più 'tecnico' al più 'goliardico'.

Sarà proprio esaminando una ad una le directory che formano le aree in cui il CD-ROM è suddiviso che cercheremo di offrirvi una panoramica quanto più completa possibile del suo contenuto globale, anche se, di fronte ai 650 Megabyte e agli oltre 3500 file che lo compongono, parlare di 'esposizione completa' è quasi una scommessa (ricordate che potete sempre procurarvi gli 'indici' completi del CD-ROM che il team di GigaByte vi ha preparato in formato testo e vi ha messo a disposizione su Pegaso).

In questa recensione le directory sono organizzate in base alla loro dimensione, ovvero iniziando da quella più voluminosa via via fino alla più 'striminzita' (che è pur sempre formata da un mega di file).



Questo vi permetterà di capire subito quali sono i settori più 'curati' (cosa deducibile comodamente anche dal grafico).

UTIL: l'arte di potenziare il sistema

Questa enorme directory (123 mega per 803 file) rappresenta un'incredibile 19% dell'intero archivio. E non potrebbe essere altrimenti, visto che al suo interno troviamo praticamente tutto ciò di cui un utente Windows può aver bisogno per semplificare, velocizzare, potenziare e 'personalizzare' il suo modo di utilizzare tale sistema operativo. A cominciare dalla gestione dei file, nella quale il File Manager non sempre ci soddisfa. Come se la cava, ad esempio, nell'eseguire la copia dei dischetti? Quante volte si è costretti a ricorrere ad utility DOS (come lo splendido *Disk Copy Fast*, ad esempio) per questa operazione?

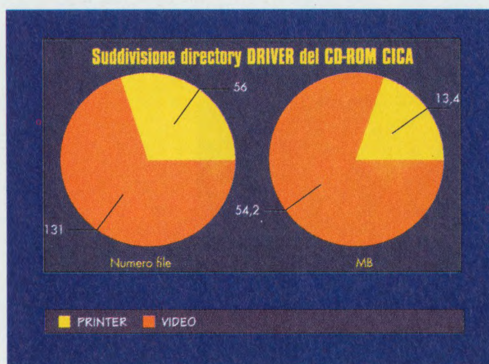
Nella directory UTIL non mancano per fortuna programmi in grado di gestire in modo ottimale queste operazioni, persino in multitasking e con la famosa funzione di 'immagine' (riproduzione 'fotografica' del floppy in un file su hard disk) oggi tanto acclamata per la sua comodità.

Ma al potenziamento del File Manager sono dedicati anche programmi per la gestione 'amichevole' di utility di compressione, per l'attivazione dei comandi senza utilizzare i menù, oppure per la simulazione di funzionalità simili a quelle del Macintosh (*'cestini'* in cui gettare i file da cancellare, *'cartelle'*

che rappresentano metaforicamente le directory e consentono quindi di gestire copia, spostamento e visualizzazione del contenuto semplicemente utilizzando il mouse) o del *Next* (entrambi, guarda caso, 'figli' commerciali di *Steve Jobs*).

Non che in questo settore Windows sia proprio una frana, intendiamoci: con la versione 3.1 le cose sono notevolmente migliorate. Ma se possiamo migliorarlo ulteriormente, magari secondo il nostro gusto e le nostre esigenze, perché rinunciarvi?

Le utility dedicate alla gestione di file, directory e dischi sono comunque tantissime, e vanno dalle operazioni di confronto fra due directory o sincronizzazione fra gli archivi di due computer (comoda per chi utilizza tanto il portatile che il desktop oppure un desktop in ufficio e uno a casa) all'analisi dello spazio disponibile sulle varie unità, dalla ricerca di file secondo il nome o il contenuto alla loro distruzione totale senza possibilità di *undelete*, dalle utility di *backup* 'amichevoli' ai catalogatori di floppy e hard disk.



Un po' di tutto, insomma.

Ma le utility non riguardano soltanto file, directory e dischi.

E' disponibile, ad esempio, un certo assortimento di calcolatrici: scientifiche, finanziarie, *RPN*, con rotolo di carta virtuale, cronologiche.

Ci saranno almeno sette ottimi programmi per la produttività personale, i famosi PIM (*Personal Information Manager*), e altrettante utility per la creazione e la stampa di etichette (comodissime per la classificazione di dischetti o cassette e per il *mailing*).

Non mancano utility per automatizzare e velocizzare il passaggio da una applicazione/finestra all'altra o per l'uscita e il rientro rapido in Windows, così come abbondano quelle per la modifica dei pulsanti e delle finestre di dialogo secondo i propri gusti.

Se avete problemi nella gestione della memoria o nel monitoraggio del sistema, anche in questo caso troverete molto materiale utile, insieme alle utility per la gestione dei file INI e della configurazione di Windows.

Un altro settore in cui i programmi si sprecano sono i *database*: in questa directory ne trovate di tutti i tipi, alcuni dotati di una flessibilità e facilità di utilizzo davvero soprendenti, altri tanto potenti da fare concorrenza alle loro controparti commerciali. Se utilizzate Windows per archiviare, insomma, avete di che scegliere.

Nella directory UTIL sono presenti, inoltre, famosi programmi shareware di cui avrete già sentito o di cui sentirete sicuramente parlare: *PagePlus Intro* (DTP), *SitBack Lite* (backup), *SkyMap* (astronomia), *Above & Beyond* (PIM), *Sparta* (ambiente Macintosh-like), *MacSee* (per leggere i dischi Mac), ecc.

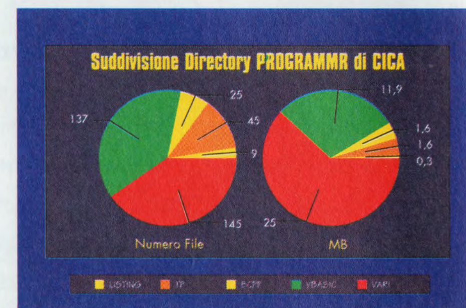
Dunque, utility davvero utili, e per tutte le esigenze.

NT: per utenti 'particolari'

Chi ha deciso, per necessità o per diletto, di far girare sul suo PC la versione NT di Windows, si trova spesso di fronte a problemi di incompatibilità che quasi sicuramente questa enorme collezione di ben 253 file (75 Megabyte) riesce a risolvere.

Stiamo parlando dei *driver* software per la gestione delle periferiche, presenti soprattutto per diversi sistemi di rete e per *controller SCSI* o per schede video, ma anche per *controller 'proprietari'* come quello dei CD-ROM *Mitsumi* o per le schede audio *SoundBlaster Pro* e 16. Tutto ciò si rivela utile in quanto molto spesso i dischetti che accompagnano le schede grafiche, audio, SCSI o altre per memorie di massa sono molto vecchi, e danno problemi persino con la versione 3.1 di Windows.

Sono presenti comunque anche calendari, calcolatrici, editor, salvaschermo, PIM, ecc. — molto del materiale citato riguardo alla directory UTIL, insomma, ma 'converti-



to' per girare sotto NT — anche se con un assortimento considerevolmente minore.

Infatti la maggior parte dei file, quando non si tratta dei già citati *driver*, riguarda materiale 'tecnico' utile soprattutto ai programmatori, e comprende anche files per GNU (clone Unix) e OS/2.

In un certo senso tutti gli utenti di Windows NT dovrebbero considerare seriamente l'acqisto di un titolo come questo, anche solo per il fatto che è stata comunque prevista una directory dedicata esclusivamente al loro sistema, e soprattutto in considerazione del fatto che essa rappresenta rispetto alla maggioranza delle directory una grossa fetta del CD-ROM (un decimo).

DEMO: collaudo gratuito

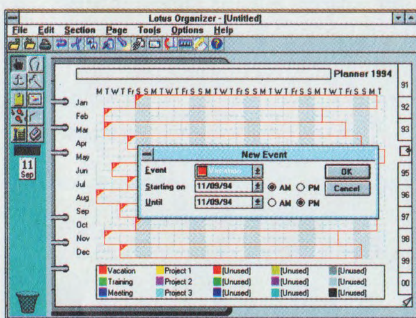
Ecco una directory 'ghiotta' che soddisferà le esigenze di molti utenti 'seri'. Le *'demo'* hanno sempre rappresentato il metodo più semplice, più economico e più onesto per saggiare le funzionalità e il 'feeling' di un software commerciale di cui intendiamo acquistare l'originale ma che richiede un investimento notevole.

Su CICA Windows le demo si

sprecano. Settanta mega per oltre cento file in cui è possibile trovare programmi musicali famosi (*CakeWalk Pro, Cubase, Cadenza, Musicator*) o meno noti (*FM Sound Kit* o *HMI Demo*), applicativi che hanno fatto la storia del PC (*Lotus Organizer, 1-2-3, AmiPro, MicroSoft PowerPoint* ed *Excel, Harvard Graphics*), programmi di CAD (*MacDraft for Windows, MathCad, GammaCAD, PovCAD*), ma anche materiale relativo a linguaggi di programmazione *'visual'*, software per BBS o per modem/fax, programmi di animazione, *database* per ricette, e molto altro.

DRIVERS: per pilotare stampanti e schede video

Una collezione di 187 file di cui 131 dedicati alla gestione di schede VGA e SuperVGA fino a quelle più potenti, per un totale di oltre sessanta megabyte di *driver*. Se in mezzo a questo ampio assortimento non trovate quello della vostra scheda



video o della vostra stampante (laser, ad aghi o a getto d'inchiostro che sia) allora vuol dire che avete acquistato una periferica poco nota e che siete veramente sfigati. Nella maggior parte dei casi, comunque, si riesce a recuperare un *driver* in grado di farci sfruttare al meglio l'una, l'altra o entrambi i tipi di periferica.

DESKTOP: programmi per tutti i gusti

A questa directory è stato dato il riduttivo nome di DESKTOP, ma non raccoglie soltanto utility per 'truccare' la *'scrivania'* di Windows, né tantomeno vi trovate applicazioni dedicate al *Desktop Publishing*.

Ma in 65 Mb ci deve pur essere qualcosa! Infatti, ci sono 475 file di argomento diversissimo, e quindi software per tutti i gusti e tutte le esigenze. Cominciamo proprio da quei file che sono, in un modo o nell'altro, proprio dedicati all'ambiente *'scrivania'* di Windows.

Potete, ad esempio, oscurare il vostro schermo di Windows per salvarne i fosfori nei periodi di pausa utilizzando i numerosi moduli di *'screen saver'* (anonimi oppure per il famoso *After Dark*) presenti, oppure potete renderlo meno noioso affollandolo di insetti o granchi che brulicano un po' dappertutto.

Se invece sono i colori del *desktop* o la sua *bitmap* di sfondo a risultarvi un po' troppo 'ovvi' in questa directory trovate strumenti e immagini (da *Star Trek* alle *Ninja Turtles*, da *Marilyn Monroe* agli *Iron Maiden*) per cambiare colori, *bitmap* e *logo* di Windows a vostro piacimento oppure a intervalli regolari e casualmente.

Presenti anche numerose utility che rendono tridimensionale il look di finestre e pulsanti, oppure altre che aggiungono al File Manager e al Program Manager pannelli di pulsanti attraverso i quali è possibile seguire applicazioni o funzioni con un solo colpo di mouse. Per gli indecisi è anche disponibile tutta una serie di *'cestini'* e altri distruttori di file dello stesso genere.

Oppure, se ne avete voglia e se il vostro attuale ambiente grafico 'vi sta stretto', potete allargare gli orizzonti del vostro *desktop* creandone uno 'virtuale' più grande dello schermo, sul quale spostarvi a vostro piacimento.

Una certa quantità di ottimi programmi è dedicata alla grafica: grazie agli splendidi programmi forniti sarete in grado di visualizzare, catturare, convertire, catalogare e manipolare come volete qualsiasi immagine, e non mancano neanche programmi di *disegno vettoriale* di un certo livello oppure veri e propri programmi di CAD, come il famoso e completo *Tommy's CAD*. E' presente persino un programma per la generazione di quelle immagini 'stereoscopiche' oggi tanto di moda.

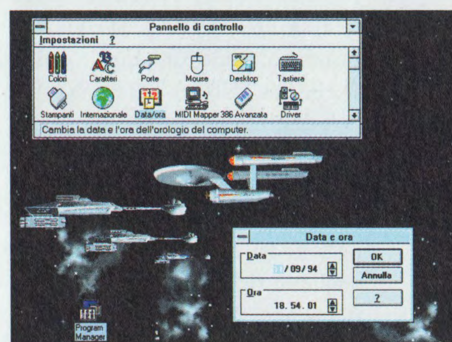
Anche l'animazione ha un posto di rilievo in questa directory: ci sono diversi file in formato FLI e AVI, da quelli con effetti di *morphing* a quelli sonori, e anche qualche buon 'visualizzatore' dedicato a tali formati.

Nemmeno l'orologio e il mouse sfuggono al 'metamorfismo' che oggi le *f-utility* possono permettere: puntatori più visibili, dalle forme più strane o perfino capaci di sparire da un lato dello schermo per poi ricomparire dall'altro, cronometri o sveglie, finanche orologi parlanti. Cosa volete di più?

E se poi volete proteggere tutte queste modifiche da tutti quei ficcanaso e pasticcioni che regolarmente vengono a modificare le vostre configurazioni preferite, beh, avete tutta una serie di utility che limitano in parte o totalmente l'accesso alle risorse del sistema, anche utilizzando una *password*.

Infine, un altro tipo di programmi di cui si trova un assortimento notevole sono i programmi per gestire appuntamenti, note (anche i famosi *Post-It*) e informazioni personali.

Potremmo continuare ancora per molto, visto che non vi abbiamo certamente detto tutto riguardo a



questa vasta directory, ma pensiamo di aver dato l'idea.

MISC: fuori da ogni classificazione

Per i distratti *'misc'* è l'abbreviazione di *miscellanea*, e quindi sinonimo di varietà, e anche in questo caso si tratta di materiale che i curatori della raccolta non hano potuto classificare in altre directory.

ORGANIZZARSI

Se avete problemi di organizzazione di tempo, contatti e attività, forse potreste valutare l'acquisto del favoloso Lotus Organizer: in questo caso avete l'occasione per provarne il dimostrativo (foto sul lato opposto della pagina).

PERSONALIZZARE WINDOWS

Se invece vi interessa organizzare la 'scrivania' di Window personalizzandola, potete utilizzare subito uno dei file BMP di CICA per dargli un tocco artistico, magari con un bellissimo sfondo 'alla Star Trek' (qui sotto)

Diciamo che anche qui trovate un po' di tutto, ma con una minore correlazione fra i generi: *macro* e utility per far funzionare meglio applicativi noti del calibro di *Access*, *WordPerfect*, *Norton Utilities* o *AmiPro*, driver aggiornati per CD-ROM di varie marche, corsi di lingue che vanno dal Giapponese al Latino, utility per telecomunicazione e per la cura (diete, sport, ecc.) e l'organizzazione personale, materiale biblico completo e funzionale (*God's Word for Windows* da solo occupa ben 24 file e contiene tutta la Bibbia!), ecc.

ROSA, ROSAE, ROSAE...
Certo che studiare il Latino con un progamma in inglese non è proprio il massimo, ma con un po' di pratica potrebbe rivelarsi davvero utile ed efficace (sotto).



Ma una grossa percentuale dei file è rappresentata comunque da materiale informativo: *FAQ*, note per programmatori, riviste elettroniche, *newsletter* e bollettini, ecc.

SCACCHI GRATIS PER TUTTI
Nel CD-ROM è presente anche la famosa versione freeware del gioco degli scacchi prodotta dalla FSF (quelli del famoso progetto GNU; ne parliamo nell'introduzione allo shareware).

Una directory tutta da esplorare, insomma, come tutte quelle definite MISC: 62 Mb per 309 file di origine e destinazione varia e imprevedibile.

PROGRAMMR: per chi va 'oltre'

Se siete fra coloro che da Windows vogliono tirar fuori anche ciò che non è previsto o non esiste, andando però oltre il semplice 'remake' offerto da utility varie e spingendovi fino alla programmazione vera e propria... date un'occhiata a questa raccolta di 145 file che occupano 25 mega di CD-ROM.

Tenendo presente che quasi tutta la raccolta è dedicata al C in tutte le sue versioni *'OOP'* (relative alla programmazione *'a oggetti'*), con librerie, sorgenti, documentazione e persino un piccolo corso, i programmatori in genere che hanno necessità di intervenire a livello Windows troveranno sicuramente molto materiale informativo sulla materia (persino diversi numeri di riviste elettroniche dedicate all'argomento).

Sono presenti anche altri file dedicati a linguaggi come il Forth o il Fortran, ma non rappresentano certo una percentuale rilevante e quindi non possono motivare, da soli, l'acquisto del CD-ROM.

SOUNDS: quando Windows si fa 'sentire'

Musicofili e 'audiofili' di Windows, se fra i 144 file raccolti dentro questa directory di 36 mega non trovate almeno un file capace di soddisfarvi, mi mangio la mia SoundBlaster!

Scherzi a parte, se escludiamo la notevole mole di file in formato WAV e di programmi in grado di gestirli, una buona percentuale del materiale è riferito al diffusissimo standard MIDI, con programmi per riprodurre, comporre (è presente persino *Encore!*) e convertire i brani MIDI.

Numerosi anche i *patch* e i *driver* per schede audio di vario genere (tenete presente che, in virtù della data di produzione del CD-ROM, si tratta di materiale aggiornatissimo).

E per chi va oltre il suono, non mancano infine veri e propri programmi multimediali.

Insomma, una directory tutta da ascoltare e far ascoltare...

PATCHES: 'rattoppare' i 'buchi'

Molto spesso le case di software ricevono segnalazioni dagli utenti riguardo a *'bug'* che inibiscono o non fanno funzionare pienamente alcune opzioni dei loro programmi: in questi casi esse realizzano dei *'patches'* ovvero dei *'rattoppi'* che riescono a risolvere tali problemi. Questa directory contiene proprio una serie di 'toppe' del genere (sotto forma di note o software), di cui la maggior parte è dedicata al linguaggio C++ della Symantec e a quello della Borland. Sarebbe noioso stare qui ad elencare tutti gli altri *patches*, ma potete sempre curiosare nell'indice che come al solito abbiamo preparato in formato testo e 'zippato' per voi.

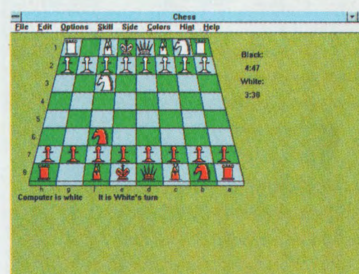
GAMES: divertirsi in Windows

Non vi aspettate giochi di altissimo livello (vedi la rubrica *Let's Play* di questo numero), ma in ogni caso sappiate che qualsiasi gusto avete in materia videoludica, fra i 246 file della directory c'è sicuramente qualcosa per voi.

Si va dai classici ispirati a *PacMan*, *Lunar Lander*, *Tetris*, *Asteroids*, *Space Invaders*, *Mah Jongg* ecc. alla solita interminabile raccolta di giochi di carte (solitari, poker e persino un tresette!).

Non mancano avventure grafiche, scacchi e dama, giochi di strategia militari e non, e soprattutto rompicapo vari basati principalmente sulle parole.

Una serie di file è dedicata a cose



che generalmente vengono inserite frai giochi ma hanno tutt'altro significato: oracoli, tarocchi, astrologia e spiritismo.

Infine, anche qui è presente una serie di 'amenità' che servono a rallegrare Windows: insetti o animali che scorrazzano per il desktop, occhi che seguono il movimento del mouse, ecc.

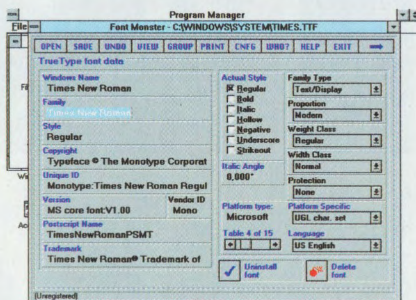
Il supermercato del divertimento, insomma, dove prendi mille e paghi dieci.

FONTS: questione di 'carattere'

Se vi aspettate la solita raccolta di font potete dimenticarvelo: come in tutte le directory, anche qui è evidente un lavoro serio e professionale.

La directory principale (106 file che occupano 10 Mbyte) contiene una nutritissima raccolta di utility che vi permettono di visionare, organizzare, convertire, catalogare e gestire al meglio i vostri font.

Questa collezione di utility è arricchita da una serie di caratteri, che comunque non sono molti.



All'interno di questa directory principale, infatti, sono presenti due sottodirectory dedicate rispettivamente a raccolte di font ATM (130 file) e TrueType (28 file).

Quello che ci ha lasciato perplessi è la netta inferiorità numerica dei font *TrueType*, che in genere sono veramente assortitissimi: la cosa farà la gioia degli utilizzatori di *Adobe Type Manager*, anche se chi preferisce i *TrueType* trova comunque delle ottime utility nella directory principale.

TUTTO IL RESTO

Le directory che seguono in graduatoria rappresentano una minima percentuale del totale, e quindi le scorreremo rapidamente. Tenete comunque presente che sono gruppi di file di argomento molto specifico, per cui anche qualche decina di elementi può essere una quantità soddisfacente per chi è interessato a quel determinato settore.

ACCESS - Per gli utilizzatori di questo potente database della *MicroSoft*, 35 file offrono quasi sei mega di utility per la manutenzione e la gestione ottimale degli archivi realizzati con tale programma e inoltre un paio di ottimi 'tutorial' in formato WinWord.

EXCEL - Se siete patiti di spreadsheet e in particolare utenti di questo notissimo foglio elettronico della MicroSoft, qualche template, delle macro e un po' di documentazione possono sempre servire, anche se si tratta di appena 18 file per un totale di un mega e mezzo.

ICONS - Poteva mancare la directory dedicata alle icone? In questa directory di 62 file che occupa quasi tre mega, a parte le diverse migliaia di icone presenti che possono accontentare praticamente tutti, è presente una ricca collezione di utility per selezionarle, convertirle, modificarle, catalogarle e persino applicarle ai gruppi del Program Manager!

PAGEMAKR - Se vi interessa l'impaginazione, e siete in particolare utilizzatori del famoso programma della Aldus, avete a disposizione un filtro di importazione per immagini GIF, un file di documentazione tecnica della Aldus, un update per il Table Editor, e un paio di altri patch. Solo 10 file, purtroppo, per circa un mega di materiale.

PDOXWIN - Due soli file per il famoso database Paradox della Borland: un filtro di importazione dell'indice dei CD-ROM CICA, e un archivio per schede sportive. Tutto qui.

SDL - E per chi vuole risolvere tutti i problemi di 'interfacciamento' delle schede video, delle stampanti e delle reti, ecco la Supplemental Driver Library.

TOOLBOOK (42 file per 13 Mb totali) raccoglie diverse applicazioni e alcune 'aggiunte' utili per questo famoso tool di programmazione 'visual' della Asymetrix. Una curiosità: in mezzo ai file c'è un libro elettronico creato da una scolaresca italiana.

WINSOCK - Per chi ha fatto del protocollo TCP/IP e di tutti gli annessi e connessi (networking, Internet, Windows Sockets, packet switching, ecc.) il suo pane quotidiano, fra i 44 file presenti in questi quasi otto mega di materiale ci potrebbero essere diverse 'chicche' software: basti citare i *Gopher* e i *WWW Server*, di cui parleremo a tempo debito anche nella apposita rubrica *OnLine*).

WINWORD - Gli utilizzatori di Word per Windows possono trovare, nella sessantina di file di questa directory, utilissime macro e ottimi template, una toolbar di pulsanti e anche dei filtri di conversioni per testo o grafica.

WPWIN - Appena 15 file di macro e utility per il potente WordPerfect. Accontentatevi.

WRK - Ecco a voi il Window Resource Kit, per tutti coloro che di Windows hanno fatto la loro ragione di vita e di lavoro: completo e con manuale a corredo.

GESTIRE I FONT
Sul lato opposto della pagina potete ammirare il pannello di lavoro del famoso Font Monster: grazie a questa utility shareware la gestione dei font può essere molto più dinamica e funzionale.

.BAT

CICA CRUISIN' (Navigare su CICA)

Navigare all'interno di CICA for Windows è facile, in quanto essendo un titolo della Walnut Creek fa parte di quella categoria che abbiamo definito (nell'introduzione a questa zona della rivista) "PLUG'n'GO": basta spostarsi sull'unità che identifica il CD-ROM e digitare GO seguito dalla pressione del tasto [invio]. Oltrepassando il primo schermo di introduzione con la pressione del tasto [Esc] si raggiunge immediatamente la lunga lista delle directory, che possono essere selezionate muovendo verso l'alto e verso il basso una barra orizzontale per mezzo dei tasti cursore ed 'entrandovi' con la pressione del tasto [invio].

Una volta all'interno della directory ci si muove con lo stesso sistema, stavolta evidenziando i vari file affiancati dalla rispettiva descrizione, e premendo il tasto [invio] vi viene proposta una directory 'di default' in cui decomprimere i file dell'archivio compresso, ma che potete anche modificare a vostro piacimento (della creazione di directory non presenti si occuperà il programma). Premendo il tasto [Esc] tornate sempre al livello precedente, quindi dalla lista di file alla lista di directory o da questa al prompt del DOS.

Il sistema di 'ricerca' incorporato nel software di gestione non è dei più potenti, visto che funziona solo al livello in cui vi trovate: premendo [S] oppure [R] vi verrà chiesto di inserire uno o più caratteri, e il programma si occuperà di individuare in tempo reale la stringa spostandosi rispettivamente in avanti o all'indietro nella lista rispetto alla riga su cui siete posizionati.

Se volete effettuare ricerche più 'potenti' ricordate che nei prossimi numeri parleremo delle utility relative, quindi vi rimandiamo a quelle pagine per l'approfondimento.

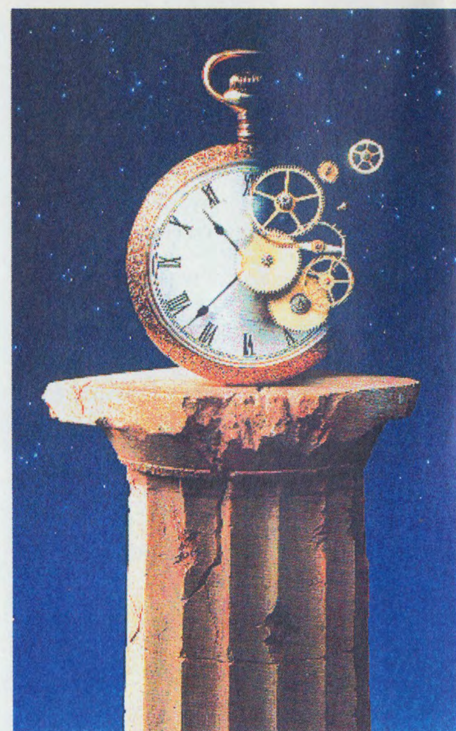
1. IMMAGINI E CLIP-ART
Quando parliamo di 'raccolte di immagini' in genere ci riferiamo non alle collezioni di *clip art* di tipo PCX, EPS, CGM, TIF, ecc., ma intendiamo delle immagini fotografiche *'naturali'* o *'sintetiche'*. Quelle 'naturali' possono essere rappresentate da oggetti, paesaggi, animali, persone e altro riprese da una fotografia utilizzando uno scanner oppure *'digitalizzate'* dal vivo tramite telecamera e scheda di acquisizione video. Per immagini 'sintetiche' invece intendiamo quelle generate direttamente dal computer attraverso elaborazioni particolari: è il caso dei frattali oppure degli oggetti solidi tridimensionali creati attraverso programmi di CAD e ai quali, ad esempio, è stata applicata la simulazione di una superficie e di una rifrazione o riflessione luminosa (*rendering*, *shading*, ecc).

2. ELABORARE IMMAGINI
Per avere un'idea delle funzioni che un programma per l'elaborazione delle immagini può offrire, potete leggervi la recensione di Paint Shop Pro pubblicata proprio in questo numero

3. SULL'UNGHIA
Il termine *'thumbnail'* — che letteralmente indica l'unghia dle pollice — in genere viene utilizzato per descrivere una serie di 'miniature' di immagini o di pagine che, raccolte assieme, forniscono un ottimo sistema per avere un quadro generale di un'opera o di una galleria di illustrazioni, e permettono quindi di 'sfogliare' rapidamente le varie pagine o immagini e quindi anche di individuare in modo semplice e veloce quelle che ci interessano. In inglese 'to thumb through a book' significa, tra l'altro, 'sfogliare un libro alla ricerca di qualcosa'.

RETROSPETTIVA
Sono anche presenti altre 155 pagine di 'miniature' relative alle immagini contenute nel volume precedente, di modo che possiate valutarne, eventualmente, l'acquisto: un'ottima pubblicità ma anche una mossa onesta da parte della Starcom (che tra l'altro è anche ditributore europeo di *Night Owl*, recensito in questo numero).





GIF GALAXY vol.2

Si può passare un'intera nottata a 'sfogliare' immagini? Certo, se si tratta di una delle più belle e complete collezioni di file GIF mai viste su un CD-ROM. Se poi nel CD-ROM hai la fortuna di trovare anche qualche interessante programma di grafica... quando spegnerai il computer, con gli occhi rossi e gonfi, il sole sarà già alto nel cielo...

MADE IN AUSTRIA

Senza voler esagerare, l'unico neo che abbiamo potuto riscontrare in questa raccolta, è la lingua utilizzata nella documentazione e persino nella fase di installazione. Si tratta infatti di un prodotto austriaco, che non ha subito neanche la traduzione in inglese.

Naturalmente i file .DOC che accompagnano i vari programmi sono nel solito inglese, quindi vi basterà decomprimere tali archivi e consultarli. Sì, avete capito bene: abbiamo parlato di 'programmi'.

Ma come, un CD-ROM di immagini GIF non contiene SOLTANTO immagini? Mi dispiace deludervi, anzi, mi fa piacere darvi questa bella notizia: in genere qualsiasi CD-ROM 'serio' dedicato ad una *raccolta di immagini*[1] DEVE contenere almeno qualche utility che le possa visualizzare, convertire, insomma *elaborare*[2] in vari modi.

E *Gif Galaxy* è davvero un prodotto serio, anzi serissimo. Infatti vi possiamo fornire le 'misure' della sua professionalità.

LE CIFRE

Anche se le immagini rappresentano, come c'era da presupporre, la maggior parte del disco, con oltre 2500 file effettivi e un centinaio di *'thumbnail'*[3] in cui sono raccolte le immagini per una più facile ricerca. Le immagini GIF contenute nel disco occupano oltre 600 Mb, quindi quasi tutto il CD-ROM.

Il resto dei file raccoglie una nutrita serie di utility grafiche e non, che descriveremo più avanti, per un totale di quasi 150 applicazioni per oltre venti mega di materiale utilissimo.

LE IMMAGINI

Tutto il materiale 'immaginifico' di Gif galaxy è organizzato al meglio per consentire una rapida ricerca e individuazione dei file che interessano.

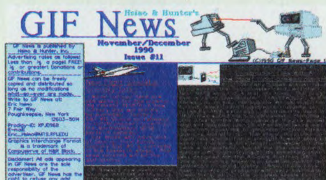
Gli 'argomenti' nei quali è possi-



facile

GIF NEWS, LA RIVISTA 'IN PIXEL'

Una piccola nota sulla presenza, nel CD-ROM, di una directory che raccoglie i 'numeri' da dicembre 1990 a gennaio 1993 della 'rivista' Gif News. Si tratta di una pubblicazione realizzata interamente 'in pixel', le cui pagine sono delle immagini GIF da leggere visualizzandole. Ve ne forniamo un esempio, rimandandovi alla rubrica Pixel Media nella quale ne tratteremo più approfonditamente in uno dei prossimi numeri.



bile raggruppare i file, così ad occhio, possono essere quelli elencati dietro la confezione, e cioè: persone (personaggi famosi reali e immaginari, modelle, ecc.), luoghi del mondo, immagini della natura, animali (soprattutto cani e gatti), tecnologia, astronomia, Fantasy, frattali e immagini in ray-tracing[4]. E' presente anche qualche riproduzione di famosi quadri e disegni.

Sul CD-ROM le immagini non sono raggruppate per categorie, ma in ordine alfabetico e in una serie di sotto-directory all'interno della directory principale PIC: quelle relative ai frattali hanno una directory apposita (FRACT02); così come quelle di in ray-tracing, a cui sono dedicate due directory (RAY06 e RAY07).

Tutte le altre immagini sono suddivise in gruppi alfabetici all'interno di dodici directory (GIF18-GIF29).

La numerazione si riferisce probabilmente ad una 'continuazione' rispetto al volume precedente, del quale — come abbiamo detto — sono presenti gli 'indici' grafici nella directory CDROM1.

Volendone giudicare la qualità, visto che una valutazione dei contenuti va fatta in relazione ai propri interessi e quindi tocca a voi, possiamo tranquillamente affermare che si tratta di un prodotto valido e adatto a tutte le esigenze in fatto di grafica. Riguardo a ciò (ma anche ai contenuti) potete farvi un'idea dalle illustrazioni che pubblichiamo in queste pagine.





IMAGE GALLERY: TUTTO UN PROGRAMMA

Un discorso a parte merita questa preziosa utility che rappresenta praticamente il 'protagonista' applicativo del CD-ROM. Non pensate che si tratti di un semplice 'catalogatore' di immagini: le sue potenzialità vanno ben oltre, visto che è possibile operare una serie di utilissime azioni sulle immagini dell'album creato o letto, che vanno dalle manipolazioni relative alla risoluzione e alla *palette* alla conversione, in fase di registrazione, in tutti i formati principali.

Ma anche come semplice programma di catalogazione Image Gallery avrebbe meritato tutto il nostro apprezzamento, visto che riconosce in lettura e prevede in scrittura la maggior parte dei formati grafici conosciuti, consente di inserire anche lunghe descrizioni di riferimento alle singole immagini, per una più rapida individuazione successiva, dà la possibiltà di operare anche su gruppi oltre che su immagini singole, e infine ne pemette il richiamo a video in qualsiasi momento.

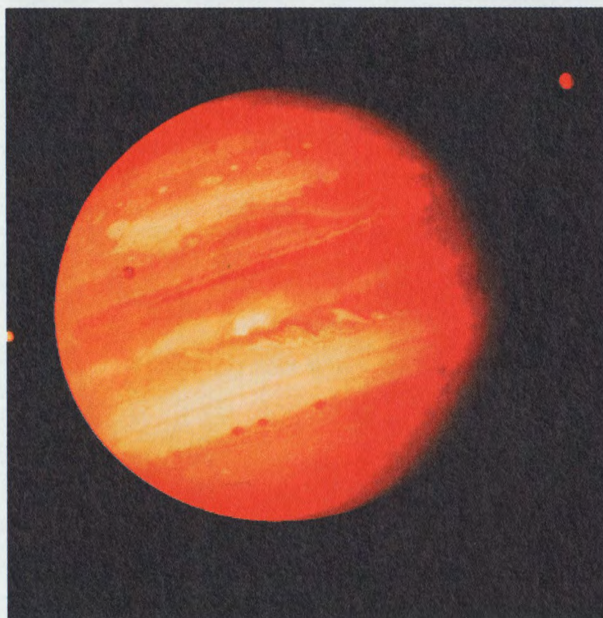
Complimenti alla Alchemy Mindworks, quindi, che ha prodotto anche l'utilissimo e famoso Graphic Worshop (ne parleremo in uno dei prossimi numeri), il semplice ma funzionale Desktop Paint e persino un'altra utility di catalogazione, GrafCat, dedicata però alla stampa in laser (anche PostScript) delle 'thumbnail'.

I PROGRAMMI

Gif Galaxy possiede però una 'carta' in più da giocare, oltre all'assortimento e alla qualità delle immagini: si tratta dei programmi a corredo a cui abbiamo accennato all'inizio. La maggior parte di essi è in versione DOS, ma ve ne sono anche alcuni espressamente dedicati a Windows.

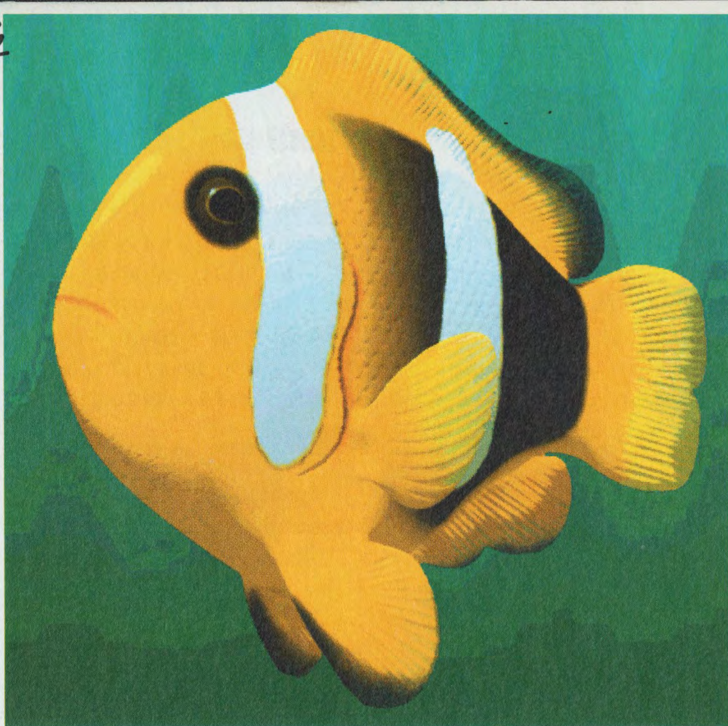
Anche volendo dare per scontata la meritata fama di programmi (presenti nel disco) come NeoPaint e PaintShop Pro, oppure di visualizzatori come WinGif o VPic, così come di 'laboratori grafici' del taglio di Graphic Workshop, le utility supplementari non sono certo da meno.





Infatti troviamo convertitori specifici dedicati alla 'riduzione' dei colori nelle immagini, al loro abbattimento attraverso filtri[2], ma anche alla conversione da VGA a EGA, CGA e persino Hercules.

4. ANTEPRIME PER VOI
Stiamo organizzandoci per fornirvi, come facciamo per gli indici dei CD-ROM di shareware, anche i file GIF con le miniature delle immagini contenute in Gif Galaxy e in altri CD-ROM di questo tipo. Considerato che un servizio telematico come quello che ospita la faccia 'digitale' di GigaByte — parliamo di *Pegaso* — consente di avere un'anteprima quasi istantanea di un'immagine GIF, vi sarà possibile 'sfogliare' nel vero senso della parola intere raccolte di file grafici. Tenete d'occhio gli indici e il sommario di GigaByte per saperne di più.



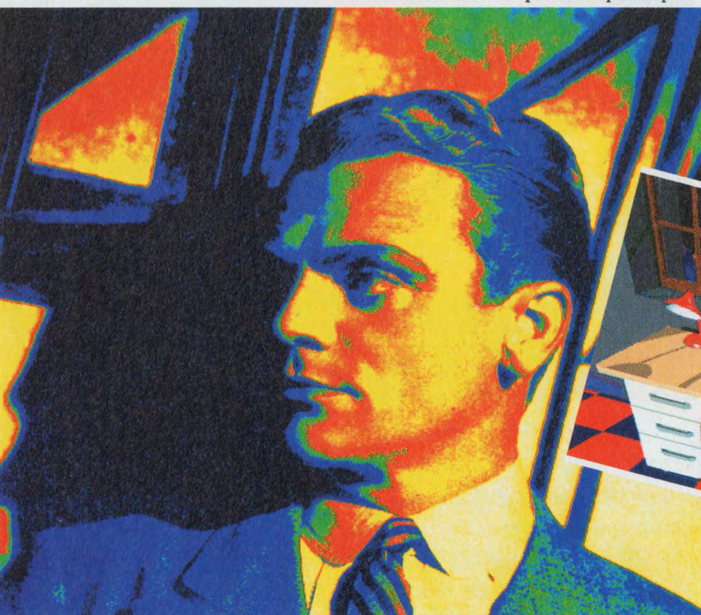
5. MODPLAY
Il famoso 'esecutore' di file musicali .MOD, formato nativo dell'Amiga ma ormai divenuto quasi uno standard multipiattaforma, è in questo caso fornito assieme ad una shell di comando e ad una opzione che visualizza un'imagine GIF a vostra scelta sovrapponendovi una rappresentazione grafica del segnale audio del pezzo durante la sua riproduzione. Un'idea molto simpatica]

6. QUALE VGA?
Se non siete più che certi di conoscere il modello di VGA installato nel vostro PC e le sue eventuali compatibilità con altri modelli, cercate di documentarvi in proposito prima dell'installazione di qualsiasi software che ne faccia un uso intensivo, altrimenti potreste non sfruttarne tutte le potenzialità. A proposito, sapete che tra i file di VPIC c'è una comodissima utility che si chiama appunto WhichVGA e che, una volta lanciata, vi dice di quale modello di scheda grafica è dotato il vostro PC?

I programmatori troveranno con loro gioia sorgenti C, Pascal e Assembler per la manipolazione dei formati grafici, e documentazione tecnica molto esauriente sul GIF. C'è amche qualcosa per il formato compresso JPEG, ormai uno standard.

Numerosi i programmi dedicati ad operazioni particolarmente utili, come trasformare un'immagine in un programma eseguibile, visualizzarne una serie anche con sottofondo musicale, comprimere ulteriormente un'immagine GIF, catalogarne una raccolta, leggere e convertire nei vari formati grafici esistenti (compresi quelli Macintosh) e via dicendo: di questo tipo di programmi se ne parla nell'articolo speciale dedicato al GIF in questo stesso numero, quindi dategli un'occhiata.







.BAT

INCOMPRENSIBILE MA EFFICACE

La procedura di installazione e d'uso di Gif Galaxy è, purtroppo, in tedesco. Niente paura, però, perché vi daremo noi una mano nel descrivervi cosa fa e come farglielo fare. Prima di tutto la procedura si attiva posizionandosi sull'unità del CD-ROM e dando il classico comando INSTALL, al quale seguirà subito una finestra che vi avvisa del fatto che sul vosrto hard disk C sta per essere creata una directory 'di lavoro' chiamata GIF_CD la quale occuperà almeno 1,5 Mb (assicuratevi di averli o leggetevi il Focus On di questo numero).
Ad ogni finestra di avviso saranno proposte due scelte: Weiter e Abbruch, che stanno rispettivamente per Continua e Interrompi. Basterà dare ogni volta l'ok premendo la lettera iniziale della prima scelta, cioè il tasto W. Durante il processo questa richiesta verrà ripetuta diverse volte, producendo nell'ordine le seguenti operazioni (le abbiamo numerate noi per chiarezza):
1) installazione delle utility di decompressione (le solite), di alcuni file di servizio e di una sottodirectory MODPLAY[5] all'interno di quella già creata;
2) installazione dell'utility VPIC nella sua versione 5.1 (non recentissima visto che il CD-ROM è datato febbraio 1993, ma pur sempre valida) e di tutti i driver per le diverse schede grafiche previste (le più diffuse)[6];
3) scelta del driver relativo alla propria scheda video, o di uno compatibile, fra quelli che accompagnano VPIC (ne viene fornita una descrizione abbastanza completa);
4) installazione del programma Image Gallery (ne parliamo altrove in questo stesso articolo) e sua successiva configurazione o semplice conferma di quella già predisposta;
Al termine della procedura vi verrà indicato che è possibile lanciare i comandi MENUE e GALLERY, e vi ritroverete di nuovo al prompt del DOS e sull'unità del CD-ROM.
Col primo comando potrete accedere ad un programma che vi presenterà una lista di utility di vario genere fra cui scegliere per installarne una copia sul vostro hard disk (vedere il testo dell'articolo per la descrizione di questo materiale).
Attraverso questo programma (che, essendo 'made in Starcom' ha molto in comune con la shell testuale di Night Owl) sarete anche in grado di suonare file MOD, visualizzare file GIF, avere una lista di tutte le immagini contenute nel CD-ROM corredate dalle informazioni relative alle loro caratteristiche (risoluzione, colori, ecc), lanciare programmi già decompressi presenti sul CD-ROM, e varie altre cose utili. Peccato che sia in tedesco, ma contiamo sulla vostra perspicacia e voglia di sperimentare, riguardo all'impadronirvi delle sue funzionalità.
Il comando GALLERY farà partire l'interessante utility Image Gallery, di cui parliamo nell'articolo. In definitiva, se si esclude l'intoppo linguistico, un efficiente sistema di gestione. Speriamo comunque che la prossima versione sia quantomeno 'inglesizzata'.

Quanto

Eccoci al primo appuntamento con i TEST di GigaByte. In questo numero, essendo il primo, abbiamo voluto semplicemente mettere alla prova le vostre basi di 'informatizzazione' e 'cultura' relative al mondo dei PC.
Rispondete a tutte le domande di queste due pagine (magari sfidando gli amici a un torneo) e poi andate a controllare le risposte alla terza pagina;
In base al punteggio verrete 'classificati' secondo uno standard di 'preparazione' in materia. Mi raccomando,

QUALE DELLE 3 ?

A) ICOMP ?
1) Il nome della Intel fino al 1973.
2) Un indice per la misurazione delle prestazioni dei microprocessori.
3) Un linguaggio di V generazione utilizzato nella preparazione di Sistemi Esperti.

B) HANDSHAKE ?
1) Fase in cui due dispositivi che devono collegarsi stabiliscono le modalità di tale collegamento.
2) All'interno di un programma l'handshake è quella parte di codice che interagisce con l'utente.
3) Dispositivo utilizzato per collegare reti che usano protocolli di comunicazione diversi.

C) GIGO ?
1) Misura delle prestazioni di un calcolatore equivale ad un miliardo di operazioni al secondo.
2) Acronimo di Garbage In, Garbage Out; letteralmente spazzatura dentro spazzatura fuori.
3) Global Internal Graphic Operations, numero di operazioni necessarie per rappresentare un'immagine.

D) FIFO ?
1) Abbreviazione di First In, First Out cioè primo dentro, primo fuori. E' riferito a code di elementi da elaborare. Le code di stampa sono di solito gestite con una logica FIFO.
2) Metodo per codificare i dati da memorizzare su un supporto magnetico (di solito Hard-disk) in modo da ampliarne la capacità.
3) Sigla che sta per FIle FOrmat: indica la struttura degli archivi di un database.

E) Cosa non può sicuramente mancare in un computer?
1) CPU
2) Hard-disk
3) Tastiera

F) Un byte è composto da:
1) 4 bit
2) 8 bit
3) 16 bit

G) Un bit può assumere:
1) 2 valori
2) 10 valori
3) Tutti i valori che si vuole.

H) Il codice ASCII della A è:
1) 79
2) 1
3) 65

I) La Seagate produce:
1) Computer
2) Schede video
3) Hard disk

J) Steve Jobs ha fondato:
1) IBM
2) APPLE
3) DELL computer



ne sai?

K) **Cosa si intende per linguaggio a basso livello?**
1) Linguaggio orientato alla macchina.
2) Linguaggio orientato all'utente.
3) Linguaggio orientato ad uno specifico problema.

I) **Un Kbyte equivale a?**
1) 1000 byte
2) 1000 bit
3) 1024 byte

L) **Quanti valori distinti puo assumere un byte?**
1) 8
2) 255
3) 256

M) **Cosa significa flow-chart?**
1) Diagramma di flusso
2) Foglio di calcolo
3) Flusso di dati.

N) **BIOS?**
1) Un acronimo per Burrough Input Output Support. Il nome che è stato dato a tutti gli Input-Output System Interrupt.
2) Il nome del computer usato per il progetto Biosfera.
3) Un acronimo per le istruzioni di input-output memorizzate nella ROM dei PC IBM e dei cloni.

O) **Da quanti caratteri, al massimo, può essere composto il nome di un file all'interno del DOS Microsoft?**
1) 16
2) 8 + 3 di estensione
3) 7 + 3 di estensione

P) **Cosa si intende per DATABASE?**
1) Un archivio di dati collegati logicamente.
2) Un insieme di record.
3) Un indirizzario elettronico.

METTI A POSTO LE COPPIE:

DATA	SPREAD	WORD	NOTE	LOCAL
BOOK	BUS	BASE	SHEETS	PROCESSOR
DONKEY	PAC	SIM	MARIO	SUMMER
MAN	CITY	GAMES	KONG	BROS
COREL	FREE	VISUAL	AMI	WORD
PRO	BASIC	DRAW	STAR	LANCE

SCOPRI L'INTRUSO:

PCX, GIF, TIF, PIC, JPG, WMF, PCD, BMP, TGA
MOD, ROL, TOM, VOC, SND, WAV
DOC, TXT, WRI, TES, RTF, ASC
ARJ, ZIP, LZH, ARC, PAK,PKZ, ZOO
BASIC, COBOL, PASCAL, LOGO, CC+, MODULA, ALGOL
TYPE, DEL, XCOPY, CD, MD, RD, DATE, PROMPT, RENAME
TASTIERA, MOUSE, JOYSTICK, TOUCHSCREEN, TAV. GRAFICA, PLOTTER

VERO O FALSO?

BASIC: Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code.
COBOL: Common Business Oriented Language.
RAM: Read Analogic Memory.
VGA: Visual Graphic Adapter.
DOS: Dos Operation System.
GUI: Graphical User Interface.
OCR: Optical Character Recognition.
FORTRAN: FORmula TRANslation.
ROM: Random Online Memory.
MODEM: MODulator/DEModulator.
CASE: CAps SElected.

SOLUZIONI E PUNTI DA ASSEGNARE:

Ok, è il momento di verificare quante risposte giuste avete dato e quante, ahimé, ne avete invece 'cannato'.

Cominciamo con"QUALE DELLE 3?"

A = 2	J = 2
B = 1	K = 1
C = 2	I = 3
D = 1	L = 3
E = 1	M = 1
F = 2	N = 3
G = 1	O = 2
H = 3	P = 1
I = 3	

Assegnatevi 5 punti per ogni risposta 'azzeccata' e cominciate a totalizzare.

Andiamo avanti con "METTI A POSTO LE COPPIE".

Le risposte giuste sono:

DATA BASE, SPREAD SHEET, WORD PROCESSOR, NOTE BOOK, LOCAL BUS;

DONKEY KONG, PAC MAN, SIM CITY, MARIO BROS, SUMMER GAMES;

COREL DRAW, FREE LANCE, VISUAL BASIC, AMI PRO, WORD STAR.

Assegnatevi un punto per ogni coppia ben realizzata, dopoidiché sottraete 1 dal totale.

Tocca ora a SCOPRI L'INTRUSO:

Nel primo gruppo è WMF, nel secondo TES, nel terzo PKZ, nel quarto CC+, nel quinto XCOPY, nel sesto PLOTTER.

Per ogni risposta esatta assegnatevi 2 punti e totalizzate di nuovo.

Per quanto riguarda "VERO O FALSO" sono false le affermazioni riguardo a RAM, VGA, DOS, ROM, CASE.

Riguardo alle risposte giuste potete segnare un punto per ognuna di esse.

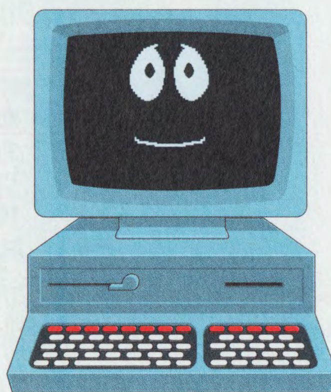
VALUTAZIONI:

Avete sommato tutti i totali? Bene, allora siamo al punto cruciale: la valutazione.

0-16: COMPUTER ILLITERATE

Se avete totalizzato da 0 a 16 punti in tutto, rientrate nella categoria 'COMPUTER ILLITERATE'. Può significare tre cose: o siete davvero alle prime armi, o avete segnato le risposte mentre eravate bendati oppure eravate in condizioni di salute pietose.

Considerate GigaByte il vostro 'abecedario' e non perdetevi neanche una pagina.



17-46: NERD

In questa fascia rientrano le 'matricole' del personal computing, ovvero tutti coloro che sono sulla strada per 'laureandi in hackerologia'.

GigaByte è il vostro libro di testo, quindi non perdete neanche una lezione.

47-76: HACKER

Bene, bene. A quanto pare abbiamo a che fare con un 'duro'.

In effetti 'hacker' è il livello dei redattori di GigaByte, per cui ci farebbe piacere conoscere chi ha ottenuto questo punteggio: chissà che non ne nasca una forma di collaborazione!

Comunque anche a questo livello GigaByte ha qualcosa da offrire. Scommettiamo?

77-106: GURU

Se avete raggiunto un punteggio all'interno di questa fascia non siete un hacker: siste il capo degli hacker e la loro guida.

Per voi il computer è un tempio, e la programmazione è una religione.

107-122: WIZARD

Ecco il tipo di persone che possono far impazzire un computer semplicemente guardandolo da lontano.

Scherzi a parte, 'maghi' del computer non si diventa... si nasce. E infatti potrebbe capitare di incontrare un 'wiz' anche di dieci anni.

Che volete farci, devono esistere anche le eccezioni.

CONCLUSIONE

Vogliamo rivelarvi un segreto: questo test era, all'inizio, molto più cattivo, e i trabocchetti abbondavano.

In un secondo tempo avevamo deciso però di raggruppare le domande più 'infide' e riservarle per tutti coloro che erano riusciti a rientrare nelle tre categorie finali.

Infine, onde evitare linciaggi e invettive, e dopo aver messo a dura prova diversi soggetti dal livello più vario di preparazione, il test è stato ridimensionato e ridotto alla struttura che avete trovato nelle due pagine precedenti.

Naturalmente, come ogni test, non deve essere preso troppo sul serio ma utilizzato come stimolo per imparare sempre di più.

Come diceva Socrate, l'importante è sapere di non sapere.

E tutti noi sappiamo che c'è sempre qualcosa di nuovo da imparare, soprattutto nel mondo del personal computing.

Al prossimo numero.

Night Owl vol.12

May 1994

Una delle 'collane' più famose di CD-ROM, con aggiornamenti continui e la prerogativa di non presentare mai ripetizioni fra un volume e l'altro. Se poi ci prendiamo la briga di analizzare il contenuto di questa nuova edizione della serie DOS/Windows, scopriremo perché viene considerato appunto uno dei migliori CD-ROM di shareware in circolazione.

Ci avevano parlato spesso della qualità dei CD-ROM della famosa serie Night Owl, così abbiamo voluto accertarcene proprio prendendo in esame il titolo più recente.

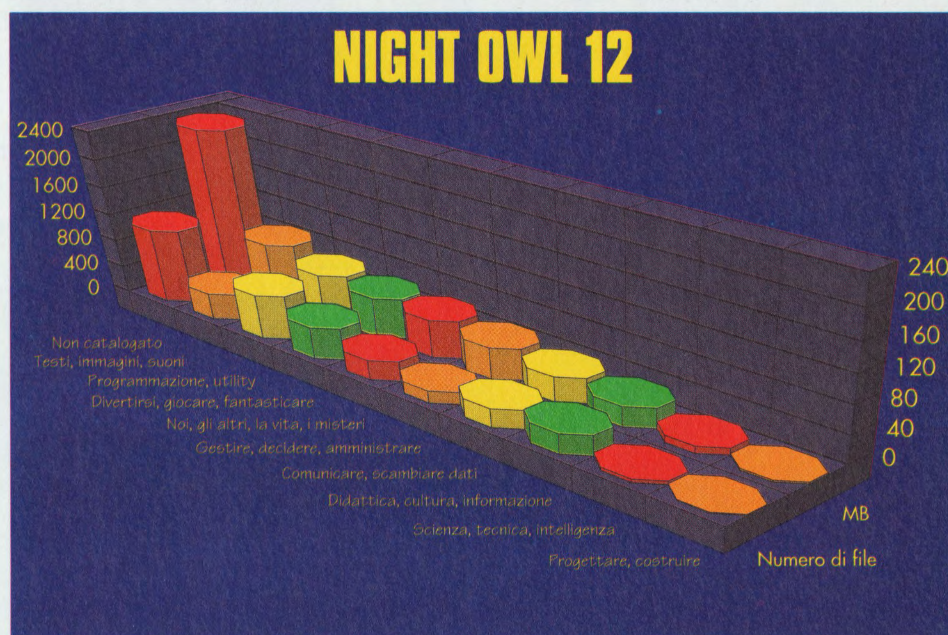
Credeteci, dopo le ore trascorse ad analizzarne e quantificarne il contenuto affiché voi possiate valutarlo, dobbiamo dare ragione a chi vanta la professionalità di questa linea di raccolte shareware, e vi assicuriamo che prenderemo presto in esame anche i titoli dedicati ai giochi, a Windows e alla grafica.

Intanto, per darvi un'idea del ricco contenuto di questo titolo in particolarę, siamo ricorsi ancora una volta ad un raggruppamento basato sul nostro 'criterio' delle dieci categorie.

Ricordate che i valori tra parentesi posti di fianco al nome delle directory (in questo caso il nome di quest'ultima è quello 'per esteso' proposto nel software di gestione anzichè quello vero che è invece composto da numeri) rappresentano nell'ordine il numero di megabyte e di file della directory stessa.

1. DIDATTICA, CULTURA, INFORMAZIONE

Prendendo per scontati i diversi programi dedicati all'insegnamento prescolare di lettere, parole e numeri basati soprattutto su metafore grafiche con insetti e animali, possiamo farvi notare la presenza, nella directory dedicata all'Education (14/53), di un ottimo e completo programma per la creazione di veri e propri 'corsi' multimediali su quasiasi argomento: si tratta di *PC-CAI* (*Computer Assisted Instruction*), e prevede l'utilizzo di grafica, animazione e suono con supporto della SoundBlaster. Un programma simile e altrettanto valido è *Story Maker+*.





La maggioranza dei file presenti nella directory Education sono comunque dedicati all'insegnameno prescolare o comunque dei bambini (come quelli che insegnano a leggere l'ora, a identificare i colori e a far di conto), ma trovate anche dei corsi di lingue (Tedesco, Spagnolo, Giapponese), musica, dattilografia, e informatica.

Infine, qualche buon programma per aiutare nello studio e nella

memorizzazione, oltre ad una serie di utility per creare dei veri e propri quiz/test.

Sul fronte dell'informazione e della documentazione troviamo la directory Info/Text/FAQ (5/76) e quella classificata come Magazines/Articles (9,6/157). Come al solito si tratta di materiale in lingua inglese, quindi regolatevi di conseguenza.

Nella prima trovate praticamente di tutto, sotto forma di estratti o di *FAQ* direttamente scaricati da *Internet*: dal femminismo ai fumetti, da Bob Dylan all'ornitologia, dalla versione elettronica di *"The Hacker's Crackdown"* di Bruce Sterling alle collezioni di frasi e storie umoristiche, dalle note tecniche su OS/2 alle ipotesi allarmanti sulla nascita di un governo militarista, dall'elenco degli Oscar 1992 al discorso ufficiale di Al Gore sulla futuristica e nascente *Information Superhighway*.

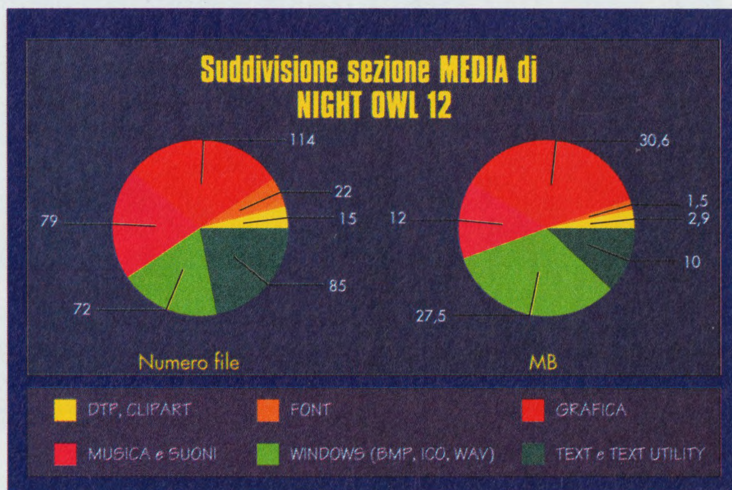
Nella seconda directory si possono invece scovare edizioni elettroniche di famose opere (*Alice nel Paese delle Meraviglie* di Carrol, *I Racconti di Canterbury* di Chaucer, *Le Avventure di Huckleberry Finn* di Twain, ecc.) ma soprattutto diverse edizioni di notissime (in rete) pubblicazioni elettroniche, molte delle quali sono destinate ad essere 'recensite' nella nostra rubrica *Pixel Media*, in particolare molti numeri di *Computer Underground Digest* e *Internet Telecom Digest*.

2. TESTI, IMMAGINI, SUONI

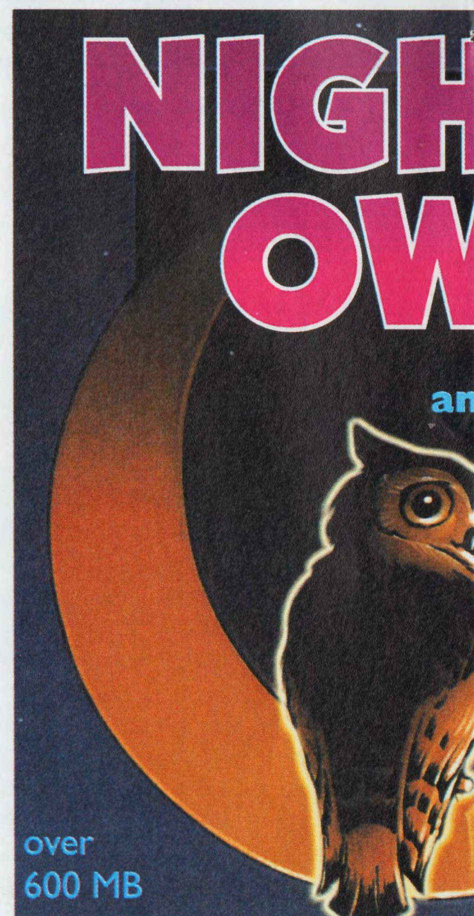
Cominciamo con l'escludere la directory classificata come DTP/ClipArt/CAD che, contenendo anche materiale dedicato al CAD, offre in definitiva una quindicina di file (c.ca 3 Mb) composte da 'non proprio assortite' clip art in PCX, template (per *Publish It!*), un catalogatore di clip-art per *WordPerfect* e una utility per programmi di *DTP*.

La directory Fonts (22 file per un mega e mezzo circa) non contiene che pochi caratteri TrueType (anche se ben selezionati) e qualche utility per la loro gestione (ce ne sono un paio ottime per la definizione dei caratteri sotto DOS e per i softfont della HP Laserjet). Inoltre un interessante file di *FAQ* da *Internet* sull'argomento dei font e della *'fontografia'* (editazione e creazione di caratteri).

La directory generale GRPH-Pgm/Util/Misc (17/62) è invece quanto di più valido si possa desiderare: una selezione di ottimi applicativi per la visualizzazione/conversione dei vari formati grafici, alcuni programmi di *morphing*, software per visualizzare o creare animazioni, programmi per modellazione solida tridimensionale, utility per la creazione di disegni in ANSI, ASCII e RIP, potenti catalogatori di immagini, editori di icone sotto DOS e convertitori di icone Mac-Win-OS/2.



Ci sono poi due directory più specifiche: GRPH-Animation (7/12) e GRPH-Gif (6,6/40), dedicate appunto rispettivamente all'animazione (alcuni file di animazione, un programma di disegno orientato ai piccoli e un paio di applicativi 'strani' dedicati rispettivamente all'analisi del problema delle 'code' e alla videopoesia interattiva) e una interessante raccolta di immagini in formato GIF, fra cui tre foto scattate dal telescopio Hubble dopo la riparazione e alcune immagini artificiali renderizzate dell'interno di un cranio umano.



Sul fronte del suono il Night Owl offre le due directory Sound Files (6/44) e Sound Pgm & Utils (6/35): la prima contiene naturalmente file sonori nei formati MOD (la maggioranza), VOC e MIDI, in

generale musiche (autori ignoti ma anche artisti come *Hendrix*, *Pink Floyd*, *M.C. Hammer*, *Ozzy Osborne*, *Eric Clampton*) e qualche suono, come frasi estratte da film (*Night Breed*, *Arma Letale*) e altro.

La seconda directory raccoglie invece una serie di programmi (*CD-Box*, *Blaster Master*, *Dual Module*



Player, ecc.) per l'ascolto, la modifica e la composizione di musiche e suoni nei formati MIDI, MOD (anche 669), WAV e VOC, naturalmente compatibili con la maggioranza delle schede audio.

Per gli scrittori professionisti o 'in erba' o semplicemente per chi ha spesso a che fare con il testo (programmatori, studenti, ecc.) abbiamo due directory: Text Processing (5/56) e Word Processing (5/29).

La prima — dedicata ai file di testo — contiene alcuni noti *editor* (fra cui *Boxer* e *Aurora*), filtri per l'esclusione di caratteri 'spuri', utility per la ricerca di file attraverso il loro contenuto o per il confronto di due file allo scopo di individuarne le differenze, utility per visualizzare i testi o per renderli auto-visualizzanti trasformandoli in file eseguibili, 'formattatori' di file ASCII per la produzione automatica di documenti strutturati, ecc.

Nella seconda, invece, sono presenti alcuni ottimi *word processor* (*wp* per gli amici), dei visualizzatori di testo compatibili coi wp più diffusi, delle utility per estendere le funzionalità di programmi come *WordPerfect* e *Word per Windows*, un utilissimo (per chi studia la lingua inglese) *TSR* che controlla la grammatica, la forma e la punteggiatura dei documenti in qualsiasi wp (*Grammar On Line*) e una serie di utility per estendere o agganciare le funzionalità di noti wp all'invio automatico di fax.

Infine, la directory Windows-BMP/ICO/WAV (27,5/72), dedicata — come è comprensibile — alle immagini in formato BMP, alle icone e ai suoni in formato WAV, tutti praticamente gestibili sotto Windows (ma con apposite utility anche da DOS).

I suoni WAV sono tratti da scene di film famosi (l'urlo nella doccia da *Psycho*, una frase di *Groucho Marx*, le cinque note di *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo*, ecc.), oppure digitalizzazioni di frammenti musicali da note canzoni o di 'suoni' (mitragliatrici, incidenti d'auto, sirene dei pompieri, treni, ecc.), e così via.

Le immagini BMP non sono moltissime, mentre le icone sono, come al solito, numerosissime (oltre un migliaio).

3. SCIENZA, TECNICA, INTELLIGENZA

Se vi interessa l'analisi di circuiti a corrente continua o alternata, la discussione di temi astronomici come la natura del famoso 'volto' rilevato dal *Viking* sulla superficie di Marte oppure l'intercettabilità di attività tecnologiche extraterrestri con gli attuali strumenti astronomici, o magari vorreste essere in grado di prevedere la prossima pioggia meteorica... trovate anche questo tipo di software, nella directory Math./Sci./Eng. (10/51).

Ma se i vostri interessi sono più generali e 'tradizionali' allora vi farà piacere scoprire che questa directory contiene diversi programmi per l'analisi grafica e lo studio di problemi matematici, dall'algebra alla trigonometria, e diversi programmi di elettronica. Così come contiene programmi di fisica, chimica, statistica e astronomia, ma anche di ingegneria strutturale e metereologia, programmi per la conversione di unità di misura.

4. NOI, GLI ALTRI, LA VITA, I MISTERI

Sul fronte degli hobby e delle cure personali dedicate al corpo ma anche allo spirito trovate molti file.

Cominciamo dalla directory Food/Nutrition (6/47): se conoscete *Meal Master*, possiamo dirvi che in questa enorme raccolta di ricette trovate uno degli archivi più forniti mai visti su CD-ROM. Se invece non conoscete questo programma di archiviazione culinaria, state tranquilli perché è presente nella directory e potrete quindi provarlo e consultare tutte le migliaia (!) di ricette che formano la maggior parte dei file qui raccolti. Una buona percentuale dei file è rappresenta comunque da una serie di numeri di *"The home cooking & recipes"* (una pubblicazione elettronica sull'argomento). Infine, un paio di ottimi programmi per la gestione delle risorse gastronomiche (utili per ristoranti, scuole o comunità), un

1. NONSOLOBIBBIA
A chi può interessare, come materiale non 'cattolico' è presente un testo di *FAQ* sull'*Islam*, una bellissima opera freeware intitolata *"La Coscienza della Luce"* di Geoffrey D. Falk, e infine un testo di Bruce Burril contenente una serie di confutazioni riguardo alle motivazioni storiche e culturali che Kapleau adduce nel suo libro *"To Cherish All Life"* dedicato alla sua scelta buddista di diventare un vegetariano.

2. FYI (a chi interessa)
Non dimenticate che sulla comunicazione esiste, all'interno di GigaByte, una rubrica apposita: sarà in quelle pagine che man mano troveranno spazio tutti quei programmi, quei documenti o qualsiasi altro tipo di materiale che meriti di essere selezionato, per un motivo o per l'altro, da CD-ROM o da servizi telematici vari. Quindi non vi preoccupate eccessivamente se qualche volta non scendiamo nei dettagli, perché anche se fossero passati mesi dalla recensione di un CD-ROM e ci rendessimo conto — attraverso prove 'sul campo' — che uno dei programmi in esso contenuti meriti un certo tipo di discorso.. beh, quest'ultimo riceverebbe sicuramente una nota di merito e si farebbe riferimento al disco da cui è stato tratto.

CIVETTE 'SUPPLEMENTARI'
Qui in basso le copertine degli altri due titoli della serie Night Owl, dedicati ai giochi e alla grafica. Al più presto li recensiremo, promesso!



DUPLICATI
Capita spesso di scoprire, all'interno di un CD-ROM, dei duplicati: non scandalizziamoci, visto che chi prepara questi enormi volumi di software deve maneggiare migliaia di file ed è facile cha qualcosa sfugga all'attenzione. Naturalmente se si trattasse di file dal nome identico basterebbe una delle solite utility per la ricerca di duplicati, ma quasi sempre si tratta di uno stesso programma con nomi diversi, come è accaduto in questo CD-ROM con programmi come *GraphCat ClipArt Cataloger* o con la versione elettronica dell'opera di Sterling *"The Hacker's Crackdown"*. A volte si tratta di due versioni dello stesso programma, che possono comparire tanto in due directory differenti, come è accaduto qui con *Above & Beyond* (ASP Member Submission e Windows Appl) quanto — incredibile ma vero — nella stessa directory: è il caso di *Key Count* (Input Devices) e *MegaClip* (Screen/Video).

programma di erboristeria, e un file preparato dall'*interest group* di *Internet* dedicato all'argomento che vi spiega anche come partecipare a questi dibattiti via *E-Mail* (su questi temi non possiamo che indirizzarvi alla rubrica *OnLine*).

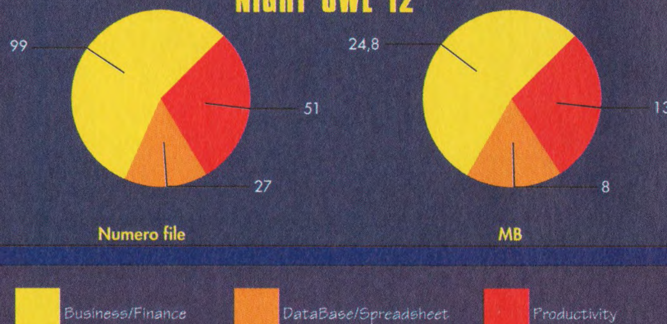
Ma non si vive solo per mangiare, e la salute non è solo frutto di una corretta alimentazione: se è soprattutto la salute a interessarvi, la directory Health/Medicine (7/31) vi offre tutta una serie di documenti e programmi su vari argomenti di medicina (AIDS, cardiologia, erboristeria, sindrome da stanchezza cronica, trapianti d'organo, ecc.), un dizionario di termini medici, una raccolta di clip-art sullo scheletro umano o su simboli medici, un test di esercitazione per infermiere, e il famoso programma *Me & My Metabolism*, grazie al quale è possibile conoscere le proprie esigenze in fatto di calorie e regolarsi di conseguenza per rendere efficace qualsiasi programma di dimagrimento.

Personal Application (28,6/132) è invece una directory dedicata agli hobby, e infatti la maggior parte di file riguarda programmi che gestiscono collezioni/inventari di ogni genere (vini, monete, fumetti, dischi/CD e cassette, figurine, francobolli, software, videocassette e videodischi).

Ci sono poi alcuni programmi dedicati alla gestione di attività sportive (baseball, basket, golf, hockey, bowling, jogging, ecc.), all'organizzazione di regimi di dimagrimento, alla gestione di appuntamenti e scadenze, alla manutenzione dell'automobile, all'apprendimento della musica, alla contabilità personale e professionale, all'analisi delle lotterie, alla numerologia, e via di questo passo.

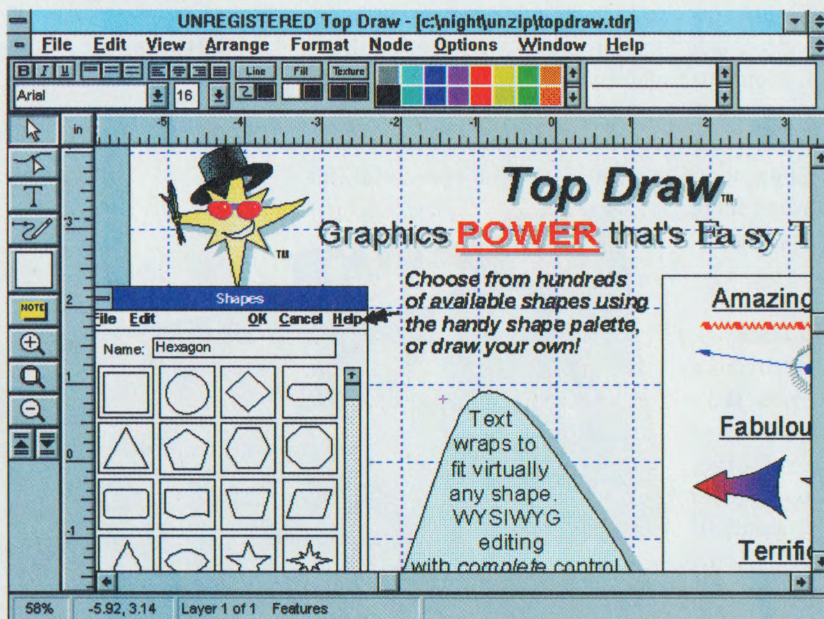
Alla religione è dedicata la directory Religious (6/32), con la solita predominanza di materiale biblico[1]: versioni delle Scritture per DOS e Windows, programmi per lo studio della Bibbia (anche il famoso Bible Companion), discussioni su temi vari inerenti l'argomento, utility per avere un versetto ad ogni *boot* (partenza) del PC e persino un *salvaschermo* che li visualizza a caso sul video.





E per concludere con questa categoria citiamo l'immancabile directory Genealogy (7/49), dove si sprecano i programmi per le ricerche e la ricostruzione delle radici familiari (ci sono anche programmi noti come *Brother's Keeper* e *Family's Scrapbook*), ed è presente anche della documentazione sull'argomento.

CONCORRENZA SLEALE
TOP DRAW (sotto) è uno dei nuovi prodotti shareware che potrebbero dare del filo da torcere agli equivalenti 'commerciali'

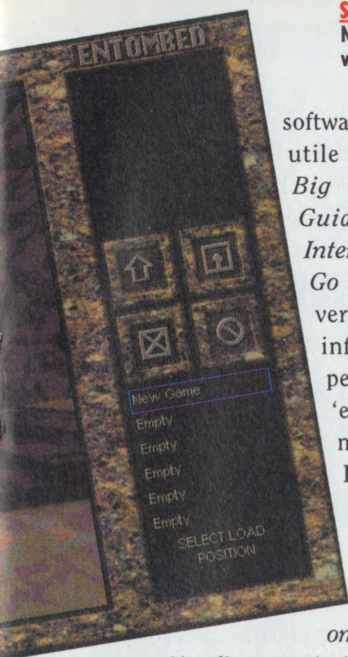


5. COMUNICARE, SCAMBIARE DATI

La comunicazione su Night Owl trova espressione in tutte le sue forme: dalle reti locali alle BBS, dall'*E-Mail* al *Packet Radio*, dalle porte seriali ai *modem*.

Ma andiamo con ordine, e citiamo prima di tutto la directory generica Communication (8,6/79), che raccoglie naturalmente diversi ottimi programmi di comunicazione (fra cui *Telix V.3.22*) e moduli o protocolli aggiuntivi (anche bidirezionali) per questi e per altri noti

SEPOLTO VIVO
Nella foto grande qui a sinistra il fantastico gioco ENTOMBED, un'avventura grafica a icone per Windows;



software, qualche utile guida (*The Big Dummy's Guide to the Internet* e *Let's Go Gophering*, veri gioielli di informazione per chi vuole 'entrare' nel mondo di Internet) e diverse utility per chi passa molto tempo *on line*[2].

Ai radioamatori e in generale a chiunque faccia trasmissione via radio è dedicata la directory HAM/SWL/Scanner (8,6/58), dove chi è interessato all'argomento trova guide per superare i test di ammissione, database delle frequenze più utili, progetti per la realizzazione di antenne, informazioni sui satelliti per telecomunicazione e utility per il loro tracciamento, programmi per *QSL*, software completo per *Packet Radio*, ecc.

Network/LAN (9,4/63) è naturalmente dedicata alle reti locali, con un occhio particolare a *NetWare* di *Novell* ma anche a *Vines* di Banyan. Ci sono utility per l'*E-Mail*, per la gestione di modem o altri dispositivi asincroni, per la velocizzazione di operazioni come il cambio di unità o il *backup*. Sono naturalmente presenti anche alcuni file di documentazione tecnica e di informazioni.

Circa le due directory Offline Mail (3,7/21) e BBS Software (4/25) non c'è molto da dire, visto che si tratta di materiale molto specifico, se non che la prima raccoglie numerosi esempi di *'offline E-Mail reader'* e la seconda ospita soprattutto software per le BBS *Grapevine* e *Juggernaut* (JDR).

6. GESTIRE, DECIDERE, AMMINISTRARE

Se siete interessati ad una migliore gestione dei vostri soldi, dei vostri affari e della vostra attività, Night Owl vi mette a disposizione tre directory molto ben assortite: Business/Finance (24,8/99), DataBase/Spreadsheet (8/27) e naturalmente Productivity (13/51).

I nomi delle directory sono particolarmente esplicativi: nella prima sono raccolti molti programmi generici per contabilità, per realizzare un ottimo *Business Plan*, per gestire i movimenti di magazzino, per seguire l'andamento della Borsa, per valutare gli investimenti, oppure programmi specifici per la gestione di un'attività (autofficina, noleggio computer, piccole e medie biblioteche, ecc.). Presenti anche guide piene di consigli su come mettersi in proprio e valutare le opportunità imprenditoriali o le possibilità di ottimizzare l'aspetto fiscale (sebbene orientati a un sistema fiscale e tributario americano, questi file risultano comunque stimolanti dal punto di vista delle riflessioni sull'argomento). Fra i file abbiamo trovato anche qualche applicazione particolare, come quella per gestire al meglio un centralino telefonico o comunque anche le chiamate di un solo apparecchio (ottimo per le segretarie).

> OS/2
>
> **Un discorso a parte**
>
> Se siete degli utenti del noto concorrente di MicroSoft Windows creato dalla IBM[4] avete a disposizione un paio di directory 'compatibili': lasciando da parte OS/2 Games (1/10) dedicata a qualche giochino, in quella classificata come OS/2 Pgm & Utils (6/35) trovate diversi programmi di sicuro interesse. Naturalmente anche in questo caso resta valida la solita raccomandazione: se è 'soprattutto' materiale per OS/2 che state cercando, procuratevi CD-ROM esclusivamente dedicati a tale sistema operativo. Altrimenti accontentatevi di quello che passa il convento... di Night Owl.

7. PROGETTARE, TRACCIARE

Un'area che trova riscontro soltanto in metà della directory STP/Clip Art/CAD già citata per la categoria n° 2. La quindicina di file disponibili (poco più di due mega e mezzo) offrono comunque un certo assortimento di applicativi per il disegno tecnico e diversi file utili per *AutoCad* (un programma che ne converte i file DWG generali dalle versioni 11 e 12 rendendoli compatibili con la 10, un generatore di sequenze tridimensionali, un paio di emulatori di coprocessore matematico, ecc.). La parte del leone la fa naturalmente il programma di disegno vettoriale *Top Draw*, che comunque si avvicina più al genere di *Corel Draw* che di *AutoCad*.

8. DIVERTIRSI, GIOCARE, FANTASTICARE

Una volta tanto possiamo affermare con tutta tranquillità che ci troviamo di fronte ad una scelta di materiale videoludico davvero soddisfacente, nonostante Night Owl sia una raccolta generica e considerato anche il fatto che esiste, nella serie, anche un CD-ROM dedicato esclusivamente all'argomento.

Se pensavate di trovare soltanto una directory contenente ottimi giochi, allora vi sarebbe bastata quella identificata appunto con Games & Recreation (29/142), dove la presenza di due recentissimi titoli Apogee — *Raptor* e *Blake Stone* — avrebbe da sola giustificato l'acquisto del CD-ROM a chi ancora non li ha potuti provare. Ma anche considerando che, ad esempio, nella directory non trovate altri titoli famosi della Apogee o della Epic Megagames (a parte il fatto che per queste voluminose directory è sicuramente più indicato *Night Owl Games*, c'è anche la regola di rendere ogni volume diverso dai precedenti), l'assortimento di giochi è davvero azzeccato, e riesce a soddisfare anche i palati più esigenti o i gusti più strani.

Ma lo zelo di chi ha prodotto questo CD-ROM non si è certo fermato alla semplice raccolta di giochi: nelle altre tre directory Game Utilities (5/68), Games Scenery/Utils (5/49) e Games Hints (3,7/103) trovate un'inestimabile collezione di trucchi, mappe, soluzioni, estensioni ed editori per numerosi videogame anche commerciali (provate a dare un'occhiata alle cifre di fianco al nome delle di-

3. Clandestini & Intrusi
Un avvertimento: non cercate di far funzionare il file BTSCRN22.ZIP della directory DOS/System related, il cui scopo dovrebbe essere quello di far apparire sullo schermo un'immagine in formato IFF durante il boot: si tratta di una utility per Amiga, finita per errore in questo CD-ROM. Del resto, il formato grafico IFF è tipico delle famose macchine Commodore. E se cercate un buon corso di Basic, ricordate che — stranamente — ce n'è uno nella directory PROG - ASM, "C". Il file si chiama BT.ZIP.

3/bis. SPROTEZIONI
Da segnalare, nella directory DOS/System Related, un paio di potenti utility in grado di eliminare la protezione da un gran numero di programmi commerciali, che si tratti della richiesta di un codice, di un dischetto chiave o altro. Si tratta di *Locksmith PC* V1.0 e *DProtecter* V3.1. Naturalmente è d'uopo precisare che vano utilizzati solo per fini personali e di backup e non per la duplicazione illegale di software. Chiaro?

4. TEST GRATUITO
Sapete che PC Professionale di Luglio/Agosto ha 'regalato' il CD-ROM con la versione Windows di OS/2, e che è possibile ricevere anche la versione su floppy con una spesa davvero ridicola? Se vi siete lasciati sfuggire quel numero della nota rivista della Mondadori Informatica, allora cercate di procurarvene subito una copia!]

rectory per farvi un'idea dell'assortimento).

Per quanto riguarda Windows, infine, Night Owl contiene una directory a parte, Windows Games (14/84) appunto, c'è una certa varietà di generi, anche se — come accade spesso — non siamo ai livelli dei giochi sotto DOS. Merita comunque un encomio il gigantesco Entombed, di cui speriamo di pubblicare una foto (cercate nelle pagine, potreste trovarla).

5. SPAZIO, PLEASE!
Non trascurate lo speciale di questo numero sull'argomento, nella rubrica Focus On: potete trovarvi tutti i suggerimenti per ricavare il massimo dal vostro hard disk.

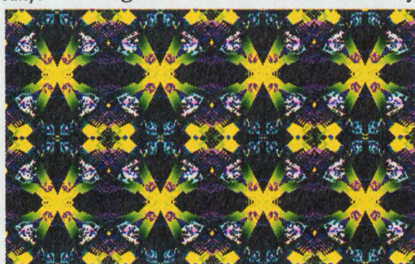
6. ANTIVIRUS UPDATE
Se volete procurarvi le ultime versioni di questi programmi vi consigliamo di andare 'on line', perché è lì che vengono regolarmente e tempestvamente 'scaricati' gli aggiornamenti di tali programmi. E a proposito di collegamenti telematici, tenete presente che in questa directory trovate il preziossimo file di testo in cui sono raccolte le FAQ di Internet riguardo ai virus e ai gruppi che ne discutono in rete.

9. PROGRAMMAZIONE, UTILITY, SISTEMA

Cominciamo col segnalare e mettere subito da parte la directory Alt. Operating Systems (5/24) dedicata agli 'optional' del famoso *4DOS* ma anche ad un altro sistema operativo chiamato *TSX-Lite*, di cui viene fornita anche la parte principale. Stesso destino per la directory *GeoWorks* (0,8/14), dedicata al noto concorrente 'minore' di Windows, e nella quale trovano posto soprattutto font per tale ambiente, una utility ad essi dedicata, un programmino musicale per SoundBlaster e il numero di Febbraio 94 della rivista elettronica *GeoBytes*.

Partiamo invece dalla directory DOS/System Related (13/181)[3] che raccoglie tutta una serie di utility

SALVASCHERMISSIMO
DAZZLE non è un salvaschermo di quelli classici, infatti occorre lanciarlo da linea di comando piuttosto che aspettare che vada in azione da solo. Ma chissà peché, i suoi effetti caleidoscopici riescono a catturare poprio tutti...



destinate a potenziare il sistema operativo aggiungendo nuove funzionalità o permettendo una migliore gestione di quelle presenti.

Troviamo quindi utility per controllare la partenza del computer e quindi la sua configurazione, altre per generare un 'rapporto' delle attività e del tempo trascorso davanti al PC, altre ancora per eseguire determinati programmi a un orario

IL JUKE-BOX UNIVERSALE
Ecco qui sotto CD-BOX, il 'player' quasi universale di file sonori e musicale. Ci siamo così entusiasmati nell'utilizzarlo che probabilmente gli dedicheremo una recensione...





prefissato oppure per gestire al meglio l'orologio e la data di sistema, come anche utility per installare sistemi di controllo dell'accesso alle risorse del computer anche tramite password o cifratura persino a livello dei singoli file .EXE o .COM; utility per semplificare e potenziare la gestione del comando DIR o CD sulla falsariga del famoso *Norton Change Directory*; TSR per la registrazione di sequenze da tastiera e per la loro successiva riproduzione (*macro*); utility per il test del sistema e di tutte le periferiche (*benchmark*, *burn-in*, ecc.); RAM Disk anche ridimensionabili senza perdita di dati e predisposte per qualsiasi area di memoria; programmi per il potenziamento dei file batch o la compilazione per renderli dei .COM; infine, una serie di utility per una migliore gestione del sistema di *backup* su *streamer* della Colorado.

Sono presenti, nella stessa directory, anche sistemi per la creazione di *shell* grafiche o di testo atte a semplificare il richiamo di programmi dal DOS, ma chi fosse interessato a questo tipo di programmi farà bene a cercare nell'apposita directory, che andiamo subito a presentare.

Menu & Shells (7/34) raccoglie al suo interno numerosi tipi di shell da utilizzare per rendere più intuitiva e semplice, oltre che più rapida, la gestione di utility di compressione (ARC, ZIP, ARJ, PAK, ZOO), dei file o il semplice lancio di programmi. Queste shell fanno uso spesso della VGA, dei colori e del mouse per dare all'utente un'interfaccia il più amichevole possibile anche senza ricorrere all'elefantiaco Windows.

La gestione ottimale dei file è sempre stato l'obiettivo di molti utenti, ma il DOS, come si sa, non sempre offre quelle funzionalità di cui si avrebbe bisogno: niente paura, perché la directory File Processing (3/51) vi dà la possibilità di allargare gli orizzonti in tal senso.

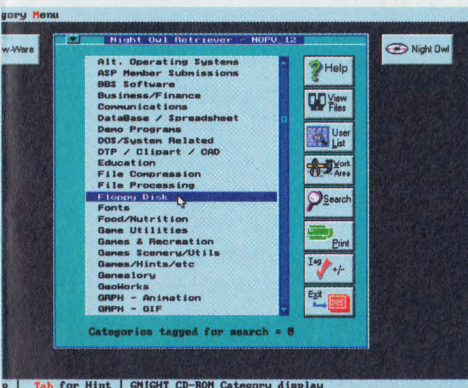
Infatti attraverso le utility fornite potrete agilmente cercare, confrontare, visualizzare, archiviare, riformattare, copiare, ridatare, ecc. tutti i vostri file.

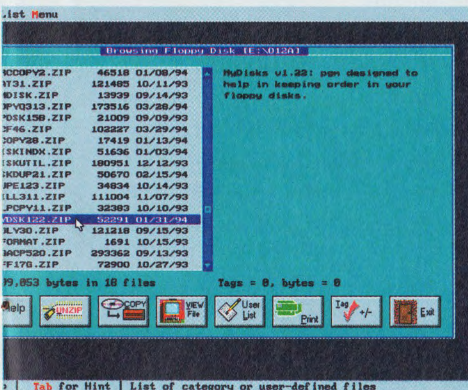
E ricollegandoci invece al discorso della compressione[5] troviamo persino una directory File Compression (2,8/34) ad esso dedicata, nella quale non trovate i programmi PKZIP, ARJ e simili, bensì una serie di utility per una loro migliore gestione e per la creazione, modifica e lettura dei famosi file .DIZ (ne parliamo nell'introduzione alla zona *Silver Disc*).

Se il vostro obiettivo è invece la gestione delle memorie di massa, nelle directory Floppy Disk (1,5/19) e Hard Disk / CD-ROM (5,5/65) dovreste trovare tutto quello che vi serve: la prima contiene quasi esclusivamente utility per la copia e la catalogazione dei floppy, mentre la seconda offre tutti quegli strumenti utili a verificare l'utilizzo dello spazio su hard disk, a gestirne le directory, ad effettuare dei *backup*, ad eliminare file inutilizzati o 'di servizio', a cancellare in maniera 'definitiva' file o intere directory oppure a recuperare quelli cancellati accidentalmente, e così via.

Naturalmente ci sono da tenere in seria considerazione anche le altre periferiche, e non soltanto le memorie di massa e la CPU: qui ci viene in aiuto la serie di directory Imput Devices (0,5/14), Printer (3/27) e Screen/Video (3,8/39).

A parte la prima, che abbiamo trovato piuttosto 'scarna' sebbene offra solo materiale utile. La seconda raccoglie tutte quelle utility 'classiche' come programmi per stampare un semplice testo su più colonne o in formato 'compatto' per la creazione di 'libretti', spooler per la velocizzazione delle operazioni di stampa, programmi per la stampa di etichette, emulatori di plotter, utility per l'individuazione e l'utilizzo dei codici di controllo della vostra stampante, ecc. Infine la terza directory, dedicata allo schermo e di conseguenza anche al-





le schede video, raccoglie naturalmente una selezione di *'screen saver'* anche personalizzabili, *TSR* per la cattura di schermi grafici o di testo sotto DOS e Windows, e qualche utility per gestire la *palette* della VGA.

.BAT

TESTO O GRAFICA, DOS O WINDOWS, MA SEMPRE FUNZIONALE

Come se non bastasse la validità del contenuto, ci si mette anche il software di gestione a valorizzare questo stupendo CD-ROM.
Il tipo è della serie 'install & go', ma con una serie di optional da far invidia a qualsiasi altro CD-ROM.
Prima di tutto, anche restando soltanto in ambiente DOS (ci si posiziona sull'unità del CD-ROM e si digita INSTALL [invio], dopodichè il tutto è automatico), avrete a disposizione tanto una shell di tipo testo (si lancia con NIGHT [invio]) quanto una splendida interfaccia grafica (GNIGHT [invio]), entrambe utilizzabili da mouse e da tastiera.
Se poi scegliete di installare la versione Windows, operazione che avviene lanciando da File Manager o Program Manager il programma WINSTALL.EXE, godrete di un sistema di gestione davvero splendido.
In tutti e tre i casi, comunque, rimangono intatte le varie, potenti, funzionalità che Night Owl mette a disposizione: Help in linea, possibilità di visualizzare i file senza necessarimante installarli magari per vedere quanti sono e quanto spazio occupano dopo la decompressione (il programma si crea un'area di lavoro che viene periodicamente svuotata con il vostro permesso), possibilità di copiare l'archivio nella sua forma compressa o decomprimendolo, di 'contrassegnare' una 'lista' di file o di intere directory per scaricarli tutti assieme (è anche prevista la possibilità di formattare un dischetto dall'interno del programma), e persino un ottimo sistema di ricerca che vi permette di individuare i file che vi interessano confrontando una stringa da voi inserita con il loro nome o la loro descrizione (al termine di questa operazione i file eventualmente trovati vengono 'raccolti' nella 'user list' — un'altra area di lavoro — e possono essere esaminati e scaricati su disco. Per darvi un'dea della chiarezza e semplicità di questa interfaccia utente vi abbiamo proposto le immagini delle varie versioni citate.

Passiamo ora ai programmatori, per i quali Night Owl tiene in serbo una serie di sei directory dedicate ad altrettanti linguaggi scelti fra quelli più utilizzati:

PROG - ASM, "C" (3/32) dedicata al linguaggio macchina e al C;

PROG - BASIC, QB, VB (3,3/31) dedicata al Basic nelle versioni più diffuse;

PROG - Clipper (2/11) dedicata al famoso e potente linguaggio dBase compatibile;

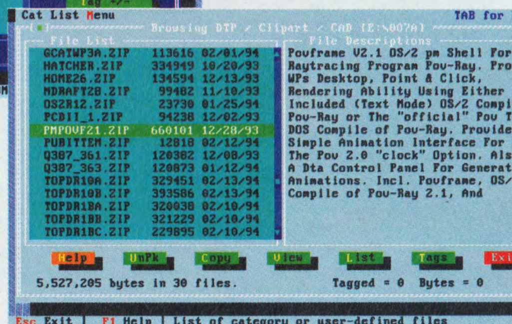
PROG - Pascal (0,9/15) destinata ai programmatori del famoso linguaggio strutturato.

Queste sei directory contengono naturalmente librerie, sorgenti e documentazione di vario genere, che sarebbe lungo e superfluo elencare: ricordate che su Pegaso ci sono sempre a disposizione i file di indice dei vari CD-ROM da noi recensiti. Se state cercando, invece, un titolo dove ci sia molto materiale inerente la programmazione, ne esistono di veramente completi e li recensiremo molto presto.

E' presente infine anche una directory generale, PROG - General (3,8/32), appunto, che contiene una serie di *editor* di testo e binari, delle utility dedicate a tutti i linguaggi (routine di installazione, sistemi per *beta testing*, libreria per VGA, ecc.) e tre file relativi al linguaggio Ada, AutoLisp e Forth (a 32 bit per OS/2).

Se la vostra preoccupazione numero uno sono le *'infezioni' virali* del computer e la loro cura e prevenzione, allora sbirciate nella directory Virus (5,7/24), dove trovate i classici *FProt*, *Scan/Clean/VShield* e *Thunderbyte Antivirus*, naturalmente in versioni non proprio recentissime ma relative alla data di produ-





CD-ROM

zione del CD-ROM[6]. Nella stessa directory sono presenti naturalmente anche file di documentazione.

Un'ultima directory, New-Ware Products (0,7/7), è quella che contiene solo pochi programmi, tutti molto validi, destinati alla gestione di utility di compressione o alla formattazione di dischetti con opzioni supplementari e molto utili (come quella per rendere un disco *'bootabile'* anche se non *di sistema*) e di cui è disponibile anche la versione per Windows.

GIORNATE SI', GIORNATE NO...
Un altro programma di Bioritmo?!? Sì, e non ha nulla da invidiare ai concorrenti.
Se vi serve una analisi del vostro andamento energetico quotidiano, fatevi avanti...

10. DI INTERESSE GENERALE

In questo settore Night Owl presenta una collezione di materiale eterogeneo e con alcuni titoli veramente degni di nota, riguardo alla quale sorvoleremo però sui particolari dei programmi contenuti nella directory Demo Programs (22/30), dicendo solo che sono presenti soltanto alcuni dimostrativi di software commerciale non particolarmente famoso (a parte alcuni giochi noti in anteprima) e qualche bella *'demo'* multimediale anche recente.

Ci è sembrata alquanto strana e originale, invece, la creazione e definizione di una directory come Home Computing (10/48), dove trovano posto programmi di vario genere, accomunati appunto dalla caratteristica di un utilizzo prettamente 'casalingo': educativi, budget familiare, inventari casalinghi, e persino un programma per gestire i preparativi di un matrimonio (inviti, regali, ringraziamenti, ecc)!

La directory ASP Member Submission (57/234) raccoglie un vasto assortimento di shareware D.O.C., in quanto porta il 'bollino' della *Association for Shareware Programmers* (*ASP*, appunto). Al suo interno è difficile non trovare qualcosa di indubbia utilità o di particolare interesse, come il famoso *P.I.M. Above & Beyond*, o l'utilissimo programma di gestione 'domestica' *Around The House*, oppure il piccolo ma completo programma di comunicazione *"BBS"* della MicroFox Company, o anche il kit ipermediale *Desktop Advisor*, e persino il potentissimo e flessibilissimo database *File It!*

Una marea di ottime applicazioni, dunque, e persino qualche utile e interessante file di documentazione.

La directory più assortita è invece, se escludiamo quella specifica per Windows che esamineremo più avanti, quella denominata Misc. & Leftovers, e contiene — essendo una miscellanea — file di genere diversissimo e particolare, in mezzo ai quali si fa notare qualche programma di più immediata utilità.

Ad esempio, in questa directory trovate il famigerato *Nag Buster*, programma che praticamente 'estirpa' i messaggi introduttivi dello shareware per DOS e Windows, normalmente definiti *'nag'*, che in genere vengono utilizzati dagli autori come *promemoria* riguardo alla natura shareware del programma e quindi per richiamare l'attenzione degli utenti sulla registrazione.

Oppure una serie di dizionari per tradurre in e dall'inglese lingue come Tedesco, Spagnolo, Croato, Danese e Portoghese.

Altro materiale particolarmente degno di nota sono due o tre sistemi per la produzione di ipertesti e un paio dedicati alla creazione di sequenze multimediali, alcune utility per la creazione di procedure automatizzate di installazione da floppy ad hard disk (utilissime per i programmatori), un paio di programmi per la generazione di 'stereogrammi', e infine il catalogo completo dei programmi *ASP*, fornito anche con tre diversi tipi di ordinamento.

Riguardo a Windows, possiamo fare un discorso a parte, anche se diverse applicazioni compatibili sono disseminate qua e là nelle altre directory. Se è soltanto materiale per Windows che andate cercando, lo trovate raccolto tutte nelle due 'mastodontiche' directory Windows Appl. (56,7/147) e Windows Pgms/Utils (36,5/312). Riuscite a immaginare cosa è possibile trovare in mezzo a quasi cinquecento file? Non staremo certo ad elencarvelo, ma possiamo comunque assicurarvi che sono contemplate tutte e nove le categorie e quindi c'è davvero di tutto per tutti.

BABY SITTER DIGITALE
COLORING BOOK ha superato persino il test da 'baby sitter': i bambini lo adorano, e non potrebbe essere diversamente, visto che questo programma è dotato dei più semplici e intuitivi strumenti di 'paint' mai realizzati...



LA GRANDE SFIDA

Un gigantesco esercito di programmatori sta muovendo da anni un assalto al mercato del software, in una vera e propria lotta all'ultimo byte.
Ma in questa strana battaglia a colpi di software e di fiducia verso gli utenti, il peggio che può accadere è di non ricavare dal proprio lavoro un riscontro economico pari allo sforzo impiegato.
Resta la soddisfazione professionale di vederlo circolare, e di sapere che qualcuno se ne serve e magari lo apprezza. Che poi scelga di non continuare ad utilizzarlo oppure 'dimentichi' di inviare la quota di registrazione, beh, sono cose che capitano.
E se non si trattasse di soddisfazione, certamente non avrebbero ragione di esistere le decine di migliaia di programmi che ogni giorno circolano sul nostro pianeta riversandosi sugli hard disk e sui dischetti attraverso le vie telematiche o i CD-ROM. Ma cosa c'è di tanto interessante in questi file? Moltissimo: qualsiasi interesse possiate avere, negli archivi delle BBS e sui CD-ROM c'è sicuramente qualcosa per voi. Qualcosa che può risolvere un vostro problema, arricchire la vostra cultura, chiarire un vostro dubbio, o semplicemente darvi qualche minuto o qualche ora di serenità e di allegria.

CHE COS'E' LO SHAREWARE

Cominciamo dalle origini di questo fenomeno, risalendo al suo predecessore: il *freeware*, un termine che nasce quasi assieme al computer, e che viene attribuito (con tanto di diritti d'autore) a un certo Andrew Fluegleman.

Al termine freeware sono seguiti, soprattutto a causa del copyright che lo contraddistingue, numerosi altri termini sostitutivi, in genere riferiti all'azione da compiere nel caso il programma ci piaccia: *smileware* o *happyware* (sorridi, sii felice), *beerware* (beviti una birra), *postware* (manda una cartolina all'autore), ecc.

Fu con l'apparizione di uno dei più famosi programmi di questo tipo, PC-Write di Bob Wallace, che il vocabolo venne reso ufficiale dalla rivista che ne pubblicò la recensione, InfoWorld, la quale si servì in quell'occasione del termine che l'autore stesso aveva utilizzato per descrivere il suo programma, e cioè 'shareware'.

Il termine *'share'* appartiene naturalmente alla lingua inglese, e significa *'condividere'*.

Infatti, il software che per la sua distribu-



zione e diffusione si basa su questa 'filosofia' conta proprio sulla tendenza degli utenti a 'passarsi' copie dei programmi, oppure a prelevarne dove queste si rendano disponibili per poco o niente.

Ma se lo shareware è una filosofia, quali sono i suoi postulati? Ed è veramente una scuola di pensiero, o qualcosa di più?

PROVARE GRATIS, PAGARE POI

Lo shareware è, soprattutto, una filosofia di vita, un sistema di pensiero dove c'è ancora posto, per fortuna, per valori come la fiducia, l'altruismo e l'amore per la qualità e per la creatività.

Ma non dimentichiamo che lo shareware è — sotto un profilo più 'pratico' — una forma di marketing basata sul concetto *'try before you buy'* (provare prima di acquistare).

Difatti il costo sostenuto dagli utenti per 'procurarsi' un programma shareware può andare dall'assenza di spese (l'amico che vi passa un suo dischetto per farvi copiare il software sul vostro hard disk) a qualche migliaio di lire (telefonata per prelievo *via modem* oppure acquisto per corrispondenza o presso punti vendita: ne parliamo nel paragrafo su 'dove trovare lo shareware').

Una volta che si possiede il programma, capiterà sicuramente di trovare da qualche parte — nel solito file README, oppure in un file con estensione .DOC o .TXT, così come in un messaggio che appare utilizzando il software (il famigerato *'nag'*) — un avviso dell'autore sulla possibilità di utilizzare il programma per un certo periodo (in genere 15 o 30 giorni) di tempo. Allo scadere di tale periodo 'di prova' — nel caso si decidesse di fare un uso regolare e continuativo del software — è necessario inviargli la quota (*fee*) di registrazione, che in genere ammonta a pochi dollari o al massimo a qualche decina, ma sempre a un prezzo molto inferiore rispetto al software commerciale equivalente (se esiste).

C'E' QUALCOSA ANCHE PER TE

Sull'utilità dello shareware si potrebbe discutere per mesi (ed è in un certo senso quello che faremo con Gigabyte attraverso le prove del

facile

PERCHE' COSTA MENO

Il consumismo ci ha abituati a valutare, in genere, un prodotto per quello che costa oppure sotto l'influenza della pubblicità martellante: siamo quindi propensi ad acquistare un articolo 'di marca' piuttosto che un prodotto sconosciuto, attribuendo magari a quest'ultimo una presunta scarsa qualità proprio in virtù del suo prezzo inferiore. Ma fino a che punto si tratta di una scelta intelligente?

IL CICLO DEL SOFTWARE COMMERCIALE - Proviamo per un attimo a considerare i fattori che contribuiscono a 'gonfiare' il costo di un prodotto.
Prima di tutto l'autore (il programmatore) lavora in genere sotto contratto: si tratta quindi di un professionista, e non — come accade spesso nel campo shareware — di uno studente o di qualcuno che in ogni caso non svolge tale attività lavorativa a tempo pieno e per fini di sopravvivenza.
Il lavoro del programmatore ha quindi un suo costo per la software house che lo ha assunto, si tratti di uno stipendio come di un 'premio' forfettario convenuto tra le due parti.
Secondo, la software house dovrà creare un'immagine e una 'forma commerciale' per il prodotto: un marchio, un *packaging* (confezione), della documentazione consistente. Gli studi grafici si fanno pagare bene, e così le tipografie e le aziende di confezionamento dei prodotti.
Terzo, il prodotto andrà promosso in qualche modo: copie dimostrative per i rivenditori, le riviste, le fiere; pubblicità su giornali o magari anche radio e televisione; presentazione 'speciale' per mezzo di 'espositori' in cartone o plastica da fornire ai rivenditori. Il costo lievita.
Quarto: la legge della distribuzione impone la produzione di un numero di 'pezzi' molte volte superiore a quello stimato di vendita effettiva. Un casa di software non può fornire un pezzo solo per ogni distributore: il prodotto deve essere disponibile subito e in quantità sufficiente, altrimenti al cliente potrebbe passare la spinta iniziale all'acquisto, oppure questi potrebbe mancare di notare la presenza del software sullo scaffale o nell'espositore. Costi di produzione, quindi, ma anche di distribuzione.
Chi pensate che paghi tutte queste spese? L'autore? No di certo, il suo lavoro è finito da un pezzo. La casa di software? Potete scordarvelo, non è un'associazione di beneficienza.
Come ben ammoniva Beppe Grillo, siete voi, gli utenti, a pagare per queste spese, e lo fate proprio accettando il costo finale del prodotto.

IL CICLO DEL SOFTWARE SHAREWARE - Prendiamo invece in considerazione la nascita e la diffusione di un prodotto shareware.
L'autore, come abbiamo già detto, è in genere uno studente che programma nel tempo libero oppure qualcuno che per vivere svolge già un'altra attività. Il suo lavoro di programmazione, quindi, non comporta costi per terzi, bensì soltanto il tempo che egli ha deciso di dedicare alla cosa.
Lavora quindi secondo il suo ritmo, senza stress, e realizza un prodotto che ritiene possa interessare al pubblico. A questo punto dovrà promuoverlo e distribuirlo. Quanto pensate che gli costi farlo?
Un paio di telefonate o qualche affrancatura e qualche dischetto, tutto qui: niente confezione, niente manuali (il file di documentazione è allegato al programma), niente pubblicità, nessuna spesa di trasporto e sdoganamento.
L'autore shareware si collega via modem a due o tre BBS e fa l'*upload* del software: trasmette cioè il file del suo programma, in formato già 'compresso' e quindi in poco tempo, depositandolo così negli archivi della BBS. Ci penserà a questo punto il *Sysop* (System Operator, ovvero la persona che si occupa di far funzionare il servizio telematico) a metterlo a disposizione degli utenti i quali, collegandosi e prelevando il file, lo passeranno magari anche agli amici, e così via. E non dimenticate che il file comincerà anche a circolare su altre BBS, e probabilmente farà il giro del mondo.
L'autore potrebbe anche decidere di inviare una copia del lavoro a quelle aziende che si occupano di distribuire shareware per corrispondenza, e forse questo gli potrebbe costare qualcosa di più per l'acquisto del dischetto e l'affrancatura del pacchetto postale, ma si tratta in ogni caso di poche migliaia di lire (oppure pochi dollari, visto che parliamo di un fenomeno creativo soprattutto statunitense). E intanto il software circola, si diffonde, viaggia e viene conosciuto.
Nel frattempo l'autore se ne sta a casa e pensa ai fatti suoi, magari lavorando a tempo perso su una nuova versione oppue su una documentazione più completa, che probabilmente invierà agli utenti che decideranno di registrarsi.

Attenzione!

COMMERCIALE = 'DA NEGOZIO'

Molto spesso abbiamo utilizzato (e lo faremo ancora) l'aggettivo 'commerciale' in contrapposizione a shareware, freeware e simili. In questi casi si tratta di una 'cattiva traduzione' del termine inglese 'retailer' — che andrebbe in effetti tradotto con 'da dettagliante' o 'da negoziante'.
Purtroppo l'italianizzazione 'commerciale' ha assunto un'accezione comune, tanto da essere presente in ogni occasione: per il momento vi raccomandiamo di non fraintenderne il significato, e di darci il tempo di definire un sostituto più adatto in una prossima seduta di brainstorming da parte della redazione.

software), visto che la validità di un programma è direttamente proporzionale al grado di interesse dell'utente, e quindi varia in funzione dei suoi gusti e obiettivi.

Chi sta leggendo questo articolo, insomma, potrebbe essere interessato all'animazione, oppure alla telecomunicazione, essere un programmatore o un musicista informatico, o magari semplicemente avere la passione per i videogame.

Qualunque sia il vostro o i vostri interessi predominanti, il consiglio che vi diamo è di cominciare a farvi un'idea precisa della vastità del mondo shareware attraverso le prove dei CD-ROM che lo raccolgono, o meglio ancora procurandovi un archivio di quelli che abbiamo preparato in proposito o — se siete i fortunati possessori di un lettore di CD-ROM — acquistare subito uno di quei 'forzieri ottici' come Night Owl o Simtel, di cui parliamo in questo e nel prossimo numero rispettivamente.

In ognuno dei casi sappiate che avete visto soltanto la punta dell'iceberg, e che dovrete seguirci ancora a lungo per cominciare ad andare più in profondità e scoprire che in fondo lo shareware vi può offrire anche più di quello che chiedete.

DOVE CERCARE, COME CERCARLO

I posti dove si può riscontrare la maggiore disponibilità di programmi shareware (e simili) e dove di conseguenza conviene guardare per primi quando si vuole lanciare un proprio software, sono naturalmente le BBS e i servizi telematici in generale. Difatti nei loro archivi, oltre ad essere in genere presenti uno o più CD-ROM 'in linea' da cui attingere riguardo a materiale vario anche se non recentissimo (al massimo si arriva a file risalenti a qualche mese addietro), è disponibile anche un archivio 'dinamico' su hard disk, dove affluiscono le novità provenienti dall'esterno.

E parlando di servizi telematici, dobbiamo mettere naturalmente al primo posto *Internet*, coi suoi famosi siti *FTP* (*File Transfer Protocol*, ovvero protocollo per il trasferimento di archivi), gli *'indirizzi'* a cui è possibile attingere per prelevare quanto di più vario si trova in circolazione. Su questo argomento torneremo nella rubrica OnLine proprio a proposito di Internet, fornendovi gli "indirizzi giusti" e i consigli su come sfruttarne l'accesso.

Seguono poi i distributori di programmi per corrispondenza, i cui listini sono spesso pubblicizzati sulle riviste di informatica oppure, come nel caso de **"Il Mercatino"**, sono essi stessi editori di una rivista che fa quindi da tramite promozionale per il software, il quale viene poi distribuito per via postale o attraverso punti distributivi.

Allo shareware si dedicano sempre di più anche i produttori di CD-ROM, i quali attingono principalmente dagli archivi telematici.

facile

EVERYWARE

Vogliamo fare subito un po' d'ordine in questa terminologia, in modo da evitarci grattacapi e mal di testa per i prossimo numeri? Bene, eccovi una lista dei *-ware* più diffusi (escluso il termine 'shareware' che è stato già spiegato), e non dite che non vi avevamo avvertito:

— Public Domain - Si tratta del software più 'libero' di tutti, nel senso che il suo autore ne ha dichiarato pubblicamente l'assenza di diritti sulla proprietà intellettuale dell'opera e sulla sua distribuzione (la legge sul software obbliga praticamente qualsiasi autore a specificare l'assenza o la presenza di tali diritti). Attenzione, però, perché l'assenza di una simile dichiarazione NON rende il prodotto 'di dominio pubblico'.

— Freeware - Questo software è gratuito (free, in inglese), ma l'autore ne mantiene i diritti.

— Bannerware - Vi potrebbe capitare di imbattervi in un software che pubblicizza esageratamente altro software, e che quindi l'autore ha messo in circolazione soltanto per scopi promozionali cercando di portare favorevolmente l'attenzione del pubblico su altri suoi prodotti, probabilmente shareware. In inglese il *'banner'* è il classico striscione pubblicitario.

— Demoware - Si tratta in sostanza dei famosi 'dimostrativi', che per l'assenza di costo per l'utente e la presenza di un diritto dell'autore sull'opera possono essere anche accomunati al freeware.

I 'demo' di un prodotto si trovano in genere sotto due forme diverse: un programma 'autoeseguibile' che praticamente effettua una dimostrazione animata o statica (slideshow[1] delle caratteristiche che contraddistinguono la versione commerciale), oppure una versione 'monca' del programma vero e proprio, nella quale sono state disabilitate alcune o molte funzioni importanti (stampa, salvataggio dei dati, ecc. In quest'ultimo caso il software viene definito *'crippled'* (storpiato, azzoppato), e molto spesso viene spacciato per shareware, ma naturalmente si tratta sempre di demoware e viene più precisamente difinito crippleware.

— Olderware - A volte le case di software immettono sul mercato una versione più vecchia (older) di un loro prodotto, sotto forma di shareware o freeware o magari con un prezzo molto conveniente (è il caso di programmi come *Microsoft Works 2* uscito in edicola a un prezzo molto abbordabile, oppure delle versioni OEM di Corel Draw 3 su CD-ROM). L'obiettivo è di spingere poi l'utente, una volta 'innamoratosi' del programma, ad acquistare la versione più recente, eventualmente a condizioni vantaggiose trattandosi di un *'upgrade'* (aggiornamento).

A questa categoria potremmo anche abbinare il *'Liteware'*, un termine coniato da GigaByte per indicare le versioni 'ridotte' di programmi famosi, nelle quali alcune funzionalità più potenti sono escluse, ma a differenza del 'crippleware' sono in ogni caso programmi completi (abbiamo l'esempio di *AutoCad Lite, PagePlus Intro* o *PageMaker Classic*).

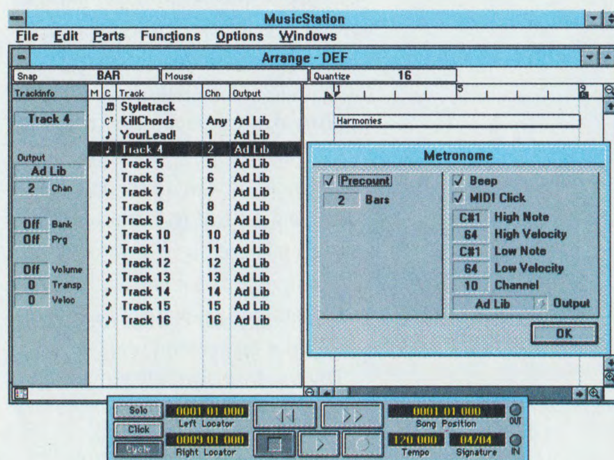
— Nagware - E' quella antipatica (ma spesso efficace) forma di shareware che disturba continuamente e inopportunamente l'utente o lo costringe a servanti attese coi suoi messaggi di invito alla registrazione del prodotto.

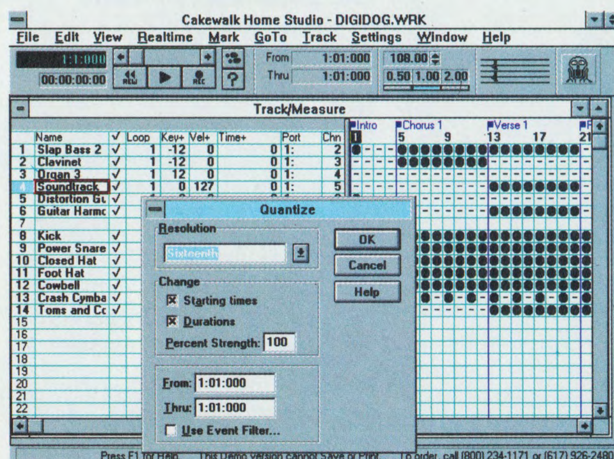
1. SLIDESHOW

Slide in inglese significa diapositiva, e con questo termine viene indicato un sistema qualsiasi che permetta di visualizzare una serie di immagini in sequenza (proprio come la proiezione automatica delle diapositive) sul monitor, a volte inframezzandole con effetti di transizione (dissolvenze, scorrimenti, 'tendine', ecc.).

TEST GRATUITO

Il DEMOWARE può offrire spesso occasioni davvero interessanti: un appassionato di 'computer music', ad esempio, potrebbe facilmente trovare in giro le versioni dimostrative di software famosi come MusicStation e CakeWalk Pro...





SHAREWARE

Un altro veicolo di distribuzione dello shareware sono le riviste di informatica, da quelle che allegano alla rivista cartacea il classico 'cover disk', a quelle che invece **fanno del dischetto la pubblicazione vera e propria**.

In alcuni casi le software house concedono (dietro pagamento di una quota sui diritti) l'esclusiva per la distribuzione in un Paese tanto della versione shareware quanto di quella 'registrata': la Apogee, la Epic e la Serif, ad esempio, hanno come rappresentante diretto in Italia la Systems Comunicazioni. In questi casi, sempre che non si voglia reperire la versione shareware via modem tramite un servizio telematico, ci si rivolge direttamente all'azienda rappresentativa per ottenere tanto tale versione (che spesso viene anche pubblicata in edicola) quanto quella completa (il cui prezzo in genere e simile o addirittura inferiore a quello che risulterebbe da una registrazione diretta con la software house estera, così come è più comoda l'operazione.

Non dimentichiamo infine i punti vendita presso i negozi di hardware e software, il servizio *telesoftware* della RAI o di emittenti locali (ne parleremo in un prossimo articolo), oppure gli annunci di privati e persino la generosità e disponibilità dei nostri amici.

Diverse fonti, quindi: rimane solo l'imbarazzo della scelta.

COME INSTALLARLO E UTILIZZARLO

In genere, quando il software proviene da un CD-ROM o da un floppy distributo da chi opera per corrispondenza o tramite punti vendita, il processo di installazione su hard disk è automatico e abbastanza semplificato.

Nel caso del dischetto, basterà utilizzare il programma di installazione presente su di esso, per ritrovarsi normalmente sull'hard disk e all'interno della directory creata dal procedimento (questo coi CD-ROM

facile

VANTAGGI E SVANTAGGI DELLO SHAREWARE

Abbiamo cercato di fornirvi, in questo riquadro, alcune considerazioni generali sui pro e i contro che questo tipo di 'marketing' presenta tanto per gli autori quanto per gli utenti finali. Naturalmente non si tratta che di riflessioni di tipo generale, alle quali potrete aggiungere quelle personali del caso.

- Per l'autore -

PRO

Risparmio nella distribuzione e promozione: praticamente, come abbiamo descritto, l'autore spende pochissimo per diffondere la sua opera.

Nessuna pressione sul lavoro: il programmatore shareware gestisce in modo autonomo e flessibile il tempo da dedicare alla sua opera, senza scadenze o penalità (se non quelle che egli stesso si impone).

Possibilità di successo: se il proprio software ha una certa validità, potrebbe accadere che diventi molto conosciuto e quindi utilizzato, con un aumento delle registrazioni da parte degli utenti. Inoltre, come è già accaduto in diversi casi, il prodotto può essere notato da una casa di software, che decide di acquistarne i diritti e di trasformarlo in software commeciale.

CONTRO

Rischio di non ricevere la quota di registrazione: è un fattore di cui tutti gli autori sono a conoscenza. Tuttavia, anche considerando che la politica dello shareware si basa sulla fiducia, l'autore cerca di invogliare alla registrazione il potenziale cliente offrendogli degli incentivi: assistenza tecnica, aggiornamenti gratuiti, sconti, manuali su carta, rimozione dei 'nag', aggiunta di nuove funzionalità, ecc.

Nessuna garanzia di una sufficiente retribuzione: la produzione di shareware non garantisce un introito tale da considerare tale attività come quella preminente. Difatti chi sceglie di farlo, come abbiamo detto, ha già un'altra forma di sostentamento più sicura.

- Per l'utente -

PRO

Garanzia di qualità: l 'autore sa benissimo che avrà la probabilità di ricevere la quota di registrazione SOLTANTO se il suo software piace al pubblico o questi lo trova utile.

Garanzia di funzionalità: la possibilità di provare estensivamente il software per un periodo abbastanza lungo permette di testare a fondo il programma, e anche nel caso si dovessero riscontrare delle imperfezioni il rapporto diretto con l'autore ne garantisce la correzione.

Assistenza e aggiornamento convenienti: la semplice quota di registrazione spesso garantisce un supporto tecnico da parte dell'autore (persino aggiunte o personalizzazioni in alcuni casi) e una serie di aggiornamenti gratuiti. Situazione ben diversa dai costosi contratti di assistenza e dalla altrettanto costose 'upgrade' dei pacchetti commerciali.

Maggiore scelta: basta guardarsi un po' in giro per rendersi conto della spaventosa quantità di programmi shareware oggi disponibili. Probabilmente esiste un software per qualsiasi cosa si riesca a pensare. Non si può dire lo stesso dei programmi commerciali, tendenti generalmente ad una certa standardizzazione delle funzioni e degli obiettivi.

Sorgenti per la programmazione: se siete dei programmatori, sappiate che in alcuni casi l'autore, in seguito alla registrazione ma a volte anche già nella versione shareware, fornisce persino i sorgenti del programma.

CONTRO

Nessuna garanzia di continuità: naturalmente l'autore di un programma shareware potrebbe decidere di non lavorare più su futuri aggiornamenti, e magari — assorbito da altre attività lavorative — potrebbe decidere persino di dimenticarsi anche delle versioni già distribuite e degli utenti che hanno scelto di registrarsi. E' un rischio, ma per evitarlo spesso basta seguire la regola di badare alla data dell'ultima versione di un programma quanto si decide di registrarsi: se questa è di almeno un anno fa, è probabile che si sia verificato il caso di cui sopra. Per accertarsene si provi prima a contattare l'autore utilizzando la posta elettronica o quella tradizionale (anche una cartolina).

Problema linguistico: il software è quasi sempre in inglese, e così la documentazione (quando, come nel caso di VGA Copy o dell'emulatore Spectrum per PC, non è proprio in tedesco). Rispetto al software commerciale lo shareware difficilmente subisce un processo di 'localizzazione' successivo all'importazione, per ovvi motivi. Ma come abbiamo sempre detto e continueremo a dire, non potete continuare a rinviare un maggiore apprendimento di una lingua così importante: come si dice, se la montagna non va a Maometto...

E poi, chissà che qualcuno non cominci a 'localizzare' lo shareware in collaborazione con gli autori stranieri, magari spartendosi la quota di registrazione.

avviene dopo aver lanciato il software di gestione e poi scelto il file da decomprimere e la sua destinazione): al suo interno sono in genere presenti tutti i file necessari al funzionamento del programma.

Quando invece il software ha provenienza diversa (ad esempio lo avete prelevato da una BBS), accertatevi, se si tratta di un archivio compresso[3], di possedere l'apposita utility per la decompressione (il Sysop di Pegaso vi ha preparato un'area file con tutti i *tool* più utili per questa ed altre opeazioni comuni.

In questo caso la prima operazione da fare per evitare il caos nel vostro hard disk è di creare una directory dove ospitare il file compresso (si usa il comando **MD 'nome_della_directory'**), e decomprimerlo al suo interno (entratevi con **CD 'nome_della_directory'**) dopo avervelo copiato o trasferito.

La decompressione si esegue utilizzando il software che ha prodotto l'archivio, e quindi in base alle estensioni che abbiamo elencato (PKUNZIP.EXE per i file .ZIP, PKUNPACK.EXE per i file .ARC e LHARC.EXE per quelli che terminano in .LHA), utilizzando la sintassi prevista dall'utility.

Una volta decompresso l'archivio, dovreste ritrovarvi una serie di file oltre a quello originale. Guardate se fra questi sono presenti dei file con l'estensione .DOC o .TXT, e soprattutto il file READ.ME oppure README.1ST, che in genere contiene le ultime note aggiunte dall'autore oppure importanti informazioni sul lancio e sull'installazione del programma. Potete e DOVETE leggerli con l'editor del DOS o qualsiasi altro editor o word processor.

A volte non basta decomprimere l'archivio per utilizzare subito il programma, ma bisogna richiamare una ulteriore procedura di installazione presente nel nuovo gruppo di file: questo è evidente quando vi trovate di fronte a un file eseguibile[2] denominato INSTALL o SETUP, ma potrebbero anche verificarsi casi diversi in cui il nome non lascia intuire così chiaramente la funzione. E' per questo che vi raccomandiamo di leggere prima sempre la documentazione che l'autore ha allegato.

Lanciando questo file otterrete l'avvio di una nuova procedura di installazione più o meno automatica oppure il messaggio *'this program requires Microsoft Windows'*: in quest'ultimo caso entrate in Windows e lanciate il programma attraverso il comando Esegui del menù File oppure da File Manager.

Ci sono naturalmente anche dei casi particolari in cui è richiesta, ad esempio, l'installazione da floppy e magari dal drive B invece che A, oppure la presenza di file 'standard' come i VBRUNxxx.DLL del Visual Basic.

Cercheremo di volta in volta di descrivere la soluzione a questo tipo di problemi, quando presenteremo i vari tipi di programmi shareware in questa rubrica, quindi continuate a seguirci e farete di GigaByte una 'guida di riferimento' utile e completa.

Se nel frattempo siete alle prese con un problema 'impellente', non esitate a contattarci tramite la nostra Help Line e vi daremo sicuramente una mano.

COME REGISTRARSI (E PERCHE')

Non dimenticate mai un particolare importantissimo: il prezzo che pagate per ottenere la copia di un programma shareware (spesa telefonica, rivista-disco in edicola o prezzo di acquisto per corrispondenza o nei punti vendita) non ha niente a che fare con l'autore del programma e la 'sua' quota di registrazione.

La spesa iniziale serve a coprire il lavoro del distributore (o la telefonata se si usa una BBS tradizionale), che riguarda la selezione del software, la sua memorizzazione su disco e il disco stesso, e infine la distribuzione e il recapito.

Quando decidete di continuare a utilizzare il software perché vi piace o vi è utile, quindi, non dimenticate di inviare all'autore la quota di regi-

---

facile

I 'PIONIERI ITALIANI' DELLO SHAREWARE

Sono ormai diversi anni che le edicole italiane ospitano una inconsueta pubblicazione di informatica, dal formato tipo 'quotidiano' e dal nome forse fuorviante, eredità di quella che probabilmente era la sua veste principale: stiamo parlando de "Il Mercatino del Computer - Shareware Magazine" (nato come "Il Mercatino del Computer e dell'Elettronica") pubblicato dalla Diemme Editori di Cosenza.
In una prima fase editoriale, infatti, argomento principale della pubblicazione sono stati gli annunci dei lettori, inframezzati comunque da notizie, brevi descrizioni di programmi shareware, PD e freeware, listati e sorgenti, ecc.
Alcuni di noi lo conoscono sin dalle prime uscite, e



lo apprezzano ancora di più oggi, visto che si è trasformato in una pubblicazione dedicata quasi completamente allo shareware.
Ma i meriti di chi ha avuto il coraggio e la costanza di spingere un settore solo oggi così affermato, sin da quando ancora forse quasi nessuno ci credeva, non si fermano alle semplici descrizioni del software non-commerciale: la Diemme è stata infatti il veicolo principale nel nostro Paese per la diffusione di tale software attraverso la distribuzione per corrispondenza, e oggi anche attraverso la realizzazione di punti-distribuzione presso edicole e negozi, o anche la pubblicazione di un CD-ROM (che speriamo presto di recensire) e di una rivista-disco (SoftLine+disk) in edicola, oltre che del catalogo SoftLine già allegato a un paio di uscite del Mercatino e persino ad un numero di MC Microcomputer.
Inoltre, il software è stato sempre selezionato in modo molto valido, e in alcuni casi si è cercato anche di fornire una parte della documentazione in italiano per semplificare l'approccio agli utenti
Non potevamo quindi dedicare un box di menzione alla Diemme, dove approfittiamo per invitare ufficialmente il direttore, Massimo Sesti, a dare il via ad un positivo rapporto di collaborazione con la nostra rivista, così come abbiamo fatto con altre testate di informatica, dal quale potranno scaturire soltanto risultati positivi per tutte le parti in causa, lettori in prima fila.

---

2. ESEGUIBILI
I file eseguibili sono in genere seguiti dall'estensione .EXE, oppure .COM o anche .BAT, e vanno 'lanciati' digitando la parte del nome che precede l'estensione seguita dal tasto [invio].

3. E' COMPRESSO?
In genere il fatto che un file sia costituito o meno da un archivio compresso è chiaramente riscontrabile osservando l'estensione del suo nome (le ultime tre lettere): se questa è ZIP, ARC oppure LHA (per altri formati seguite la rubrica OnLine o gli articoli sui programmi di compressione che presenteremo man mano) potete essere certi che vi occrreranno le rispettive utility per poterne ottenere il contenuto in forma utilizzabile.

SHAREWARE's *not* GNU
Un famosissimo esempio di sforzo organizzato per la produzione di software 'freeware' è il famoso progetto GNU (*GNU's *not* UNIX!*) della Free Software Foundation (FSF, *Fondazione per il Software Gratuito*), una associazione composta da sviluppatori che hanno unito le loro competenze e i loro sforzi nella creazione di un sistema freeware capace di emulare il famoso UNIX. Alcuni loro prodotti famosi sono un compilatore C (GNU C Compiler) e un potentissimo editor per programmatori (si chiama GNU EMACS — Editing MACroS — ed è così potente da avere al suo interno una sorta di sistema LISP che ne permette la programmazione). Così come nasce grazie ai loro sforzi, e a quelli dell'autore Linus Benedict Torvalds, l'incredibile 'clone' freeware di UNIX battezzato LINUX (riferendosi al nome del programmatore). Ultimamente sta circolando, su BBS e altrove, anche un gioco degli scacchi prodotto dai membri della FSF: si chiama, naturalmente, GNU Chess.

SHAREWARE

3. VIRUS: FLAGELLO DIGITALE
In effetti un virus, in senso informatico, non è altro che un programma piccolissimo, così piccolo da potersi 'nascondere' all'interno dei codici di un altro programma senza che la sua presenza provochi, in genere, danni evidenti a quest'ultimo. In virtù di questa 'abilità parassitaria' il programa virus non viene notato subito, ed ha quindi tutto il tempo di compiere la funzione per cui è stato creato (in genere da un programmatore poco degno di tale nome): confondere l'utente con messaggi o malfunzionamenti del sistema oppure arrecare danni più o meno seri all'hard disk e al suo contenuto. Ci sono vari tipi di virus, e molti modi per evitarli o 'estirparli'. Se avrete la costanza di seguirci, dedicheremo quanto prima un articolo all'argomento, fornendovi, come nostra abitudine, tutte le informazioni utili.

strazione, oppure, nel caso si tratti di software di cui l'autore o la casa di software sono rappresentati in Italia, di acquistare direttamente la versione registrata (il che si traduce in un servizio pù efficiente e spesso anche in un considerevole risparmio).

Lo so, quando l'autore è raggiungibile solo all'estero ci sono i soliti problemi: forse non avete una carta di credito, e poi non conoscete l'inglese (allora come fate a utilizzare il programma e a consultarne la documentazione? Eh?). Sicuramente, però, abiterete in un posto dove esiste un ufficio postale.

E dove esiste un ufficio postale, esistono i cosiddetti *'vaglia internazionali'*, coi quali è possibile inviare facilmente denaro all'estero, dove verrà convertito nella valuta del destinatario al momento della sua ricezione.

E non dimenticate che il programma in questione potrebbe es-



sere già distribuito in forma registrata nel nostro Paese: effettuare in questo caso l'acquisto della versione completa direttamente dal rappresentante italiano dell'autore o della casa di software vi permetterà un sicuro risparmio in termini di denaro ma anche di tempo e fastidi.

Se poi volete essere davvero in regola, assicuratevi che fra i file del programma o all'interno del programma stesso sia disponibile un 'registration form' (modulo di registrazione), stampatelo e compilatelo e poi inviatelo all'autore insieme alla fotocopia della ricevuta del vaglia.

Infine, un invito: se decidete di non registrarvi per un qualsiasi motivo che non sia semplicemente l'inutilità del programma, bensì qualcosa come errori nel codice, mancanza di funzioni importanti, insufficiente documentazione per l'uso, ecc., mandate una cartolina o una lettera all'autore esponendo il vostro punto di vista oppure i difetti riscontrati: questo si chiama



feedback, e spesso fa piacere agli autori tanto quanto la quota di registrazione (beh, quasi) in quanto gli permette di migliorare la propria opera (e chissà che per ringraziarvi non vi mandi la copia registrata...).

UTENTI O AUTORI?

E siamo alla domanda cruciale: continuerete semplicemente ad utilizzare lo shareware o deciderete, prima o poi, di creare voi stessi un programma destinato a questo tipo di distribuzione?

Se avete in mente di cimentarvi nella creazione di programmi shareware abbiamo diverse raccomandazioni iniziali da farvi in questa sede.

Prima di tutto cercate di conoscere il mercato, analizzando ciò che questo offre, per evitare di creare ciò che già esiste. Se proprio avete intenzione di realizzare qualcosa che appartiene a un tipo di programma già abbastanza diffuso, procuratevi le varie versioni di questo e studiatele come spunto per offrire qualcosa di più nella vostra.

Provate a cercare collaboratori,

SARANNO FAMOSI
Le immagini di questa pagina sono di due giochi le cui case hanno ormai raggiunto i vertici della popolarità, eppure si tratta di due programmi shareware.
Lo shareware può dimostrarsi, quindi, una fonte di successo in qualsiasi settore: quello che conta — come sempre — è una continua ricerca della qualità.

facile

VIRUS? NO, GRAZIE!

Molti utenti, allarmati dal fenomeno dei virus informatici[3] sono spesso restii ad utilizzare software che non sia uscito da una confezione 'di marca' ben sigillata.
Questo timore è stato più che altro alimentato dal sensazionalismo di molti mass media (il cosiddetto *terrorismo giornalistico*) riguardo all'argomento, e dal famoso slogan 'usate solo software di marca' (inteso come software commerciale, senza tenere conto che almeno una cinquantina di software house commerciali hanno già diffuso virus pestilenziali immettendo sul mercato decine di migliaia di confezioni in cui erano presenti copie 'infette' dei loro programmi).
I casi di 'infezione' ad opera di programmi shareware sono stati, invece, molto più limitati: basti considerare che le copie di tali programmi vengono distribuite direttamente dall'autore, il quale verrebbe tempestivamente avvisato dal primo utente che avesse ricevuto una copia 'infetta'.
Inoltre, proprio a causa della pericolosità e della diffusione dei virus informatici, tutti coloro che si occupano di distribuire shareware (i *sysop* delle BBS, i produttori di CD-ROM, le aziende di vendita per corrispondenza) effettuano seri e minuziosi test su ogni programma ricevuto dagli autori o da altre fonti: questa operazione è resa semplice dal fatto che essi debbono tenere normalmente solo una copia di ogni programma (o un paio considerando il *backup*) ed è di quella copia che gli utenti ricevono il duplicato.
Provate a immaginare i rivenditori di software commerciale mentre aprono le confezioni (sigillate) dei loro prodotti per controllare i dischetti con un antivirus...
Sappiate quindi che non avete niente da temere, nella quasi totalità dei casi, da quei programmi che prelevate da un archivio telematico (purché sia serio), da un CD-ROM o da un acquisto per corrispondenza.
Se proprio non vi fidate, procuratevi una copia aggiornata di un programma antivirus (*Thunderbyte Antivirus, F-Prot* o *VClean* della McAfee) e testate tutto (buon divertimento).
In ogni caso, i dischetti di cui dovete avere veramente paura sono quelli forniti da amici, conoscenti, parenti o — peggio ancora — sconosciuti con occhiali da sole e impermeabile scuro.

medio

RIVISTE DI CARTA... E DI PIXEL

Lo shareware sta coinvolgendo sempre più persone e la sua diffusione rende necessaria la nascita di pubblicazioni che aiutino l'utente ad orizzontarsi, evitandogli sviste o delusioni.
Mentre in Italia il settore conta una sola pubblicazione dedicata esclusivamente all'argomento (vedi il box sui 'pionieri italiani'), all'estero la situazione è ben diversa, e insieme a diverse riviste 'tradizionali' troviamo persino qualche innovativa pubblicazione 'digitale' come *WinOnLine Review* o la *ZiffNet Monthly Shareware Review*, di cui vi forniamo qualche immagine: sono entrambe riviste del tipo che recensiremo man mano nella rubrica *Pixel Media*, e fanno parte di quella categoria di 'iper-media' costruita sulla struttura ipertestuale dell'Help di Windows (da cui appunto vanno 'lette'). Potrete cercarli 'on line' o sui CD-ROM con i nomi di file di WOLRSxx.ZIP e ZSHRxx.ZIP (dove xx è il numero della rivista) rispettivamente.



magari fra gli stessi autori di shareware (leggete il box .DOC per scoprire come raggiungerli), e — perché no — per provare a offrirvi di tradurre in italiano un programma che ritenete possa avere successo se 'localizzato', mettendovi magari d'accordo su una spartizione degli utili.

Attenzione alla scelta del linguaggio e alla progettazione dell'interfaccia utente: su questi argomenti trovate ottimi spunti nelle rubriche *SourceCode* e *Plug'n'Play*, ma anche in altre aree di GigaByte.

Infine, non esitate a contattarci per posta o tramite la Help Line per qualsiasi chiarimento o consiglio possa servirvi: in redazione ci sono molti 'esperti' dello shareware, diversi redattori che conoscono benissimo l'inglese, e qualche bravo programmatore. Tutti a vostra disposizione.

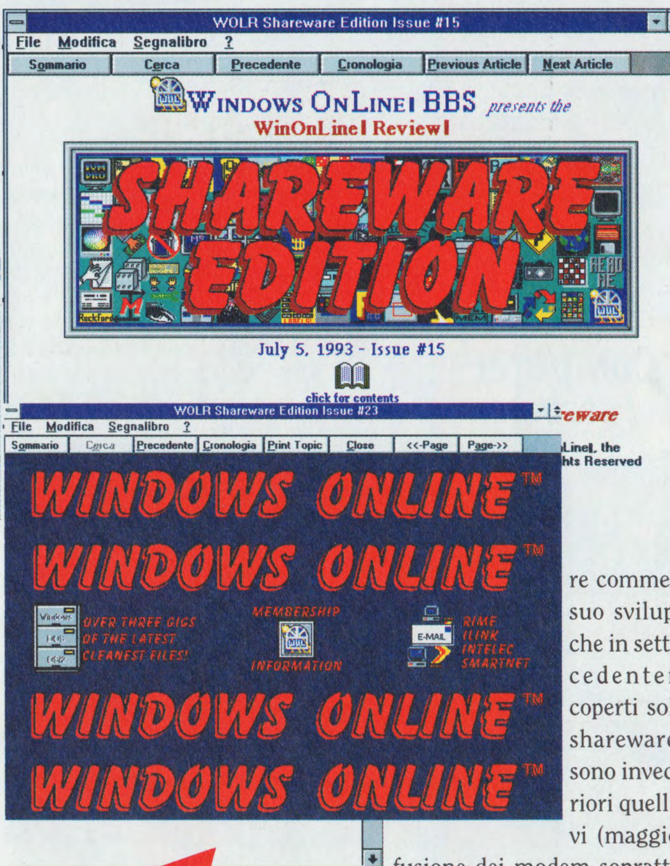
QUALE FUTURO?

Molti hanno cercato di fare delle stime sull'andamento del fenomento shareware nel tempo, ma le considerazione circa un suo maggiore sviluppo o — al contrario — una ipotetica 'crisi' sono in ogni caso difficili da provare.

Infatti, sebbene ci siano dei fattori che penalizzano la diffusione dello shareware rispetto al passato (inflazione di tali programmi e quindi offerta superiore alla richiesta, riduzione dei prezzi del software commerciale e suo sviluppo anche in settori precedentemente coperti solo dallo shareware, ecc.) sono invece superiori quelli positivi (maggiore diffusione dei modem soprattutto ad alta velocità, conseguente aumento del numero di BBS e servizi telematici, più facile accesso a Internet, maggiore pubblicizzazione da parte dei mezzi di informazione, maggiore diffusione dei CD-ROM, ecc.).

Inoltre stiamo assistendo ad un positivo fenomeno di 'localizzazione' di alcuni prodotti: in Italia è oggi possibile acquistare le versioni registrate di giochi o programmi shareware famosi, con tanto di documentazione tradotta (ne parleremo ogni volta che sarà recensito un prodotto che offre questa possibilità).

Il futuro dello shareware sembra quindi abbastanza roseo, almeno



facile

LO SHAREWARE IN EDICOLA

Lo shareware fa sentire sempre di più la sua presenza in edicola, tanto come 'sottoprodotto' (il disco allegato a una rivista) quanto nel ruolo di protagonista (disco con documentazione cartacea allegata).
Le pubblicazioni italiane che hanno scelto la strada dello shareware mostrano una certa continuità e regolarità nelle uscite, il che fa presupporre una certa risposta da parte del pubblico.
Noi di GigaByte saremo comunque felici di appoggiare l'iniziativa di tutte le case editrici coinvolte in questo fenomeno, e le invitiamo qui ufficialmente a farci pervenire materiale e informazioni, in modo da permetterci di segnalare tempestivamente e con regolarità la presenza — nelle loro pubblicazioni — di file attinenti i nostri articoli e le nostre rubriche e permettere così a voi di reperirli anche attraverso le edicole o la richiesta di arretrati.

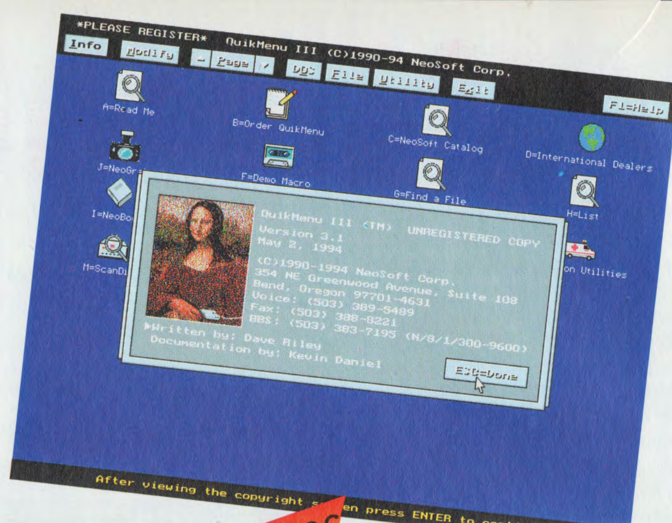
SFOGLIARE I CATALOGHI

Non è difficile trovare in giro dei cataloghi di programmi shareware, soprattutto in forma elettronica.
Il più famoso è quello pubblicato dall'ASP (Association of Shareware Professionals, vedi nota relativa) ed è molto facile trovarlo sulle BBS o sui CD-ROM come file il cui nome è quasi sempre ASPxxyy.ZIP oppure WINxxyy, dove xx e yy stanno per due coppie di cifre, la prima superiore a cinquanta e la seconda nell'ordine dei numeri da uno a dieci (il catalogo che inizia con WIN si riferisce naturalmente al software ASP dedicato a Windows e OS/2).
Un altro catalogo abbastanza famoso è la *"Shareware Reference Guide"* di Rob Rosemberg, una guida abbastanza completa sotto forma di documento 'help' di Windows: al suo interno, oltre ad una comodissima suddivisione per settori e una completa descrizione dei titoli e delle richieste hardware di ognuno, trovate una bellissima introduzione all'argomento dello shareware ed altre utili informazioni e notizie.

per il momento. Tocca a voi decidere se approfittare della ricchezza di scelta e della produttività che esso vi offre come utenti oppure di tentare la fortuna proponendovi come autori. In entrambi i casi noi di GigaByte siamo qui per darvi una mano.

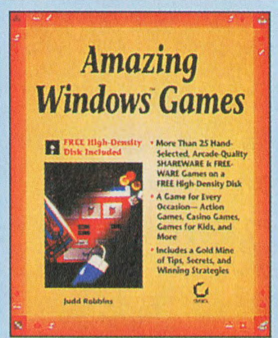
PLEASE REGISTER!

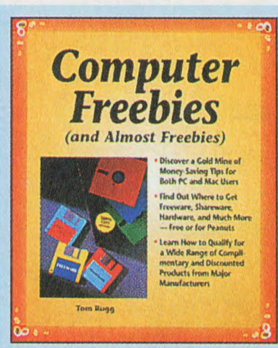
L'immagine grande in alto a destra è tratta da QuickMenu della NeoSoft, un recente sistema che permette di creare facili 'shell' di lancio dei programmi da DOS.
Notate il richiamo alla registrazione nella barra in alto, e — nella finestra di dialogo al centro — la nota di avviso che si tratta di una versione non registrata. In seguito alla registrazione si ottiene una copia del software priva del richiamo (nag) e dove al posto della dicitura 'unregistered' è presente il vostro nome e cognome e il numero di serie del programma.



ASP: QUASI UN'ISTITUZIONE

L'*Association of Shareware Professionals* (Associazione dei Professionisti dello Shareware) nasce nel 1987 per tutelare e garantire il futuro dello shareware, diffonderne la cultura e proporsi come fonte di informazione per autori e pubblico.
Alla base dello statuto dell'ASP vigono regole inviolabili, un'etica di tutto rispetto e un'esigenza di vera professionalità da parte degli autori che vi aderiscono.
Per questo il 'bollino' ASP è sempre una garanzia, ed è stato creato persino un 'foro competente' (viene chiamato *'obundsman'*) in grado di aiutare quegli utenti che — in seguito a controversie con un autore — non sono riusciti ad ottenere la soluzione di un problema (attenzione, non ci riferiamo a problemi tecnici: l'*obudsman* non è un servizio di consulenza informatica).
L'ASP viene citata se ci fate caso in ogni introduzione nel software dei CD-ROM, ed è presente spesso anche a importanti manifestazioni come il COMDEX o il PC EXPO.
Tutti i distributori seri di shareware diventano prima o poi membri dell'ASP: nel nostro Paese, ad esempio, lo è la *Systems Comunicazioni*. Questa associazione, inoltre, pubblica anche un catalogo dei programmi creati da autori che vi hanno aderito (vedi nota sui CATALOGHI).
Infine, per chi volesse trovare tutto il software ASP 'in tempo reale' segnaliamo l'aggiornamento costante nell'area file di Pegaso (attenzione, quella generale e non quella di GigaByte).







APPELLO

L'ITALIA S'E' DESTA?

Autori di shareware, freeware e PD di tutta Italia, unitevi! E, soprattutto, fatevi sentire (sappiamo che ci siete). GigaByte attende con ansia le vostre opere migliori: tutte quelle che saranno giudicate interessanti riceveranno sicuramente una recensione oppure saranno inserite all'interno di un redazionale. In entrambi i casi il file relativo verrà messo a disposizione 'on line'. Sotto, dunque: ora tocca a voi!

.DOC

ON LINE/ON DISC

Ci sono 'opere' fondamentali sullo shareware, che meritano di essere lette anche se in inglese (stiamo parlando naturalmente di testi 'elettronici', sotto forma quindi di file o di programmi).
Fra queste è d'obbligo menzionare *"The Shareware Book"* di Robert Schenot (SHWREBOK.ZIP) dedicato agli autori di shareware o chi aspira a diventarlo.
JimHood, invece, autore del già citato (vedi rubrica AlfaBit) *PC-Learn*, ha realizzato ben due guide, una per gli utenti (*"The Shareware User's Tutorial"* - SUT56.ZIP) e una per i programmatori o aspiranti tali (*"$hareware Marketing $ystem"* - SMS.ZIP).
Una guida che invece è dedicata tanto agli utenti quanto agli autori è *"Shareware Author & User Case Study"* di Daniel Corbier, che dovrebbe essere in giro col nome di file SAUCS1.ZIP o qualcosa del genere.
Potete naturalmente cercarli 'on line' oppure su qualche CD-ROM.
Per coloro che vogliono provare a mettersi in contatto telematico con qualche autore di shareware, potrebbe tornare utile il file AUTHOR17.ZIP (attenzione: al posto del numero citato potrebbe essercene uno maggiore nel caso si tratti di un aggiornamento).
Ci sono naturalmente numerosi altri file utilissimi da cercare e consultare, ma lo spazio a nostra disposizione è quello che è: non temete, comunque, perché potete sempre sbirciare nella rubrica *Global Village News* a caccia di riferimenti a questo ed altri argomenti di vostro interesse.

ON MAGAZINE

Lo shareware viene considerato abbastanza seriamente ormai da quasi tutte le riviste. *Applicando* (la rivista per Macintosh edita dalla JCE) ad esempio gli ha dedicato uno speciale sul numero dello scorso novembre. La JCE stessa, così come la MGE Pubblications ed altre note case editrici, pubblica persino una rivista-disco mensile di programmi shareware (tutte le case editrici sono naturalmente invitate a collaborare inviandoci materiale: non mancheremo di farvi riferimento a tutto beneficio loro, degli autori dei programmi e soprattutto dei lettori). Così come molte case editrici fanno con i giochi shareware, naturalmente, di cui le edicole italiane sono affollatissime.
Dobbiamo comunque menzionare l'iniziativa della Diemme Editori, che col suo *Mercatino* ha promosso la diffusione dello shareware nel nostro paese da diversi anni, diventando un punto di riferimento per moltissimi utenti: a questa pubblicazione abbiamo dedicato per questo motivo un riquadro, che vi invitiamo a leggere.

ON BOOK

Al momento siamo al corrente solo di titoli in lingua inglese, ma non mancheremo di fornirvi degli aggiornamenti appena avremo per le mani qualche cosa in italiano.
Per il discorso libri ci sono in sostanza due tipi di opere: quelle che 'ospitano' lo shareware e quelle che ne fanno l'argomento principale.
Nella prima categoria abbiamo scelto per voi:
"The Windows Bible CD-ROM" di Fred Davis, edito dalla Peachpit Press, un mostruoso volume di oltre mille pagine reso ancora più mastodontico dalla presenza di un CD-ROM su cui trovate oltre 500 Mb di materiale.
Fra i volumi dedicati 'in toto' all'argomento, abbiamo trovato interessanti, oltre alla serie pubblicata dalla Sybex (vedi foto piccole di questa pagina),i seguenti volumi:
La *"PC/Computing Guide to Shareware"* di Preston Gralla, edito dalla ZD Press (la famosa Ziff Davis, editrice di numerose riviste come PC Magazine, MacUser, PC Computing, PCWEEK, ecc.);
Il manuale *"Tips and Techniques for Using Low-Cost and Public Domain Software"* scritto da John Gliedman ed edito dalla McGraw Hill. Non è recentissimo (1988) ma è sempre valido.
Le robuste guide pratiche *"Windows Shareware 500"* e *"Mac Shareware 500"* edite dalla Ventana Press, includono 4 dischetti di software i quali una volta espansi diventano oltre 10 Mb di programmi shareware. Il titolo si riferisce al fatto che vengono esaminati e illustrati 500 esempi di applicazioni shareware per Windows e per Mac selezionati naturalmente fra le migliori.

A tutto GIF

1. MILIONI FRA CUI SCEGLIERE
I 256 colori di un'immagine GIF possono essere scelti in una tavolozza di 16 milioni di colori, un numero esageratamente alto e che fa sorridere molti appassionati di computer grafica riguardo all'effettivo 'realismo' di un assortimento romatico tanto vasto.

2. COMPRESSORI GRAFICI
Sull'argomento della compressione grafica torneremo di volta in volta durante l'esame dei vari formati, sempre riferendoci soprattutto alle applicazioni pratiche attraverso l'utilizzo di programmi shareware.

3. ANTEPRIMA TELEMATICA
Nel settore shareware esistono diverse utility, abbinabili a programmi di comunicazione oppure dal funzionamento indipendente, in grado di mostrare a video l'immagine GIF che si sta 'prelevando' via *modem* durante la sua ricezione, permettendo quindi di interrompere l'operazione (nel caso ci accorgessimo che non si tratta di quello che cercavamo) prima che questa sia terminata, come *Giflink* v 1.12 (GIFLK112.ZIP), *Picterm* (PICTERM.ZIP, successore di *Gifterm*), *ShowGif* (SHGIF55C.ZIP), *CS44* v4.14 (CS44.ZIP) oppure la versione registrata dell'ottimo programma di comunicazione *Slick Terminal* (SLICK64.ZIP) di Gary Raymond. Sulla reperibilità di questi (che sono disponibili nell'area file di GigaByte su Pegaso) e altri programmi simili siamo sempre a disposizione per fornirvi ulteriori indicazioni. Non avete che da chiedere.

Chiunque abbia almeno qualche volta visionato sul monitor del proprio computer immagini fotografiche o comunque di una certa qualità, ha avuto certamente a che fare con lo standard grafico GIF, il quale accomuna la maggior parte delle immagini digitali ospitati negli archivi dei servizi telematici e dei CD-ROM.
Come mai viene utilizzato? Quali caratteristiche lo rendono così diffuso?
E, soprattutto, quali vantaggi può offrire?
In questa prima puntata dedicata alla grafica potrete scoprire qualcosa di più sul famosissimo formato ideato da CompuServe, e conoscere alcune delle utility che ne permettono una gestione rapida ed efficiente.

ARCHIVIARE, TRASMETTERE, CONDIVIDERE

Come dicevamo, lo standard grafico GIF è opera del famoso servizio telematico *CompuServe*, e trova quindi origine nella necessità di archiviare e trasmettere in modo ottimale ed economico (in termini di spazio e quindi di tempo impiegato in linea) immagini di una certa qualità fotografica, siano esse riproduzioni *digitali* o immagini sintetiche generate dal computer (frattali, oggetti solidi in 3D, documenti realizzati con programmi di grafica, ecc.);

Si tratta, in ogni caso, di immagini *bitmap* alle quali viene applicato, come spiegheremo fra poco, un *algoritmo di compressione*, il tutto secondo le regole di uno standard che ne consenta soprattutto lo scambio tra sistemi operativi e piattaforme hardware diverse.

GIF, infatti, ha il significato di *Graphics Interchange Format* (Formato di Interscambio per la Grafica) e, non essendo legato ad alcun pacchetto software grafico particolare — come ad esempio i file *LBM* di *DeLuxe Paint* o quelli *PCX* di *PaintBrush* — è proprio il risultato di un impegno di *CompuServe* a fornire un riferimento per l'interscambio di immagini a 256 colori nel campo del pubblico dominio (*BBS, CD-ROM*, ecc.).

ADESSO FACCIAMO I CONTI

Per capire quale sia la caratteristica principale di questo standard consideriamo un'immagine a colori di dimensioni 640x480 costituita cioè da 307200 punti (*pixel*).

Ogni punto della nostra immagine avrà uno dei 256 colori della *tavolozza* (*palette*)[1] e siccome per rappresentare 256 valori sono necessari 8 *bit* (un *byte*) ad ogni punto dello schermo corrisponderà un *byte*. In definitiva la nostra immagine occuperà più di 300 Kb.

Analogamente, per un'immagine di dimensioni 1024x768 avremo un file che occupa più di 750 Kb!

Maneggiare dei file così grandi risulterebbe molto costoso sia in termini di semplice archiviazione che in termini di trasmissione (caricamento e scaricamento telefonico dagli archivi telematici via *modem*), per cui la considerazione più importante su questo standard riguarda il contenimento delle dimensioni.

Si è ricorso quindi all'utilizzo di un metodo di *compressione*.

COMPRIMERE L'IMMAGINE

La *'codifica di compressione'* utilizzata garantisce però che non ci sia perdita di informazione, e quindi nessun 'deperimento' riguardo alla qualità dell'immagine.

La tecnica impiegata è una variazione dell'*algoritmo LZW* (*Lempel-Ziv e Welch*), comune a molti programmi che effettuano compressioni dati, come ad esempio *Pkzip* o *Lharc*.

Questa scelta non è stata casuale e non era ovviamente l'unica, ma ben si prestava per un'applicazione in cui il contenimento delle dimensioni (ingombro) avesse la priorità sulla velocità di elaborazione. Altri standard utilizzano metodi che privilegiano la rapidità della codifica piuttosto che la riduzione delle dimensioni (*PCX*), altri ancora sacrificano l'integrità dell'informazione effettuando compressioni con perdita, come, ad esempio, il formato JPEG[2].

UNO STANDARD FLESSIBILE

Sempre per rendere meno oneroso

facile

PER CHI NON SI ACCONTENTA

Non vi basta il livello di compressione offerto dal GIF? Volete ridurre ancora di più le dimensioni delle immagini?
Bene, prima di convertirvi ad un sistema che non sia 'lossless' (ovvero senza perdita di qualità) potete ottenere fino ad un ulteriore riduzione fino al 30% in fase di compressione grazie alla famosa utility *GifLite* 2.0 (GIFLT200.ZIP) che, nonostante l'operazione, conserva integra la 'leggibilità' dei file coi sistemi tradizionali.
Se invece non vi interessa un leggero (o peggio) 'scadimento' dell'immagine, potete servirvi di un programma come *ImgFun* (IF101.ZIP) che permette — oltre ad una serie di elaborazioni e operazioni molto interessanti — la conversione di immagini GIF in formato *JPEG*, ottenendo così una riduzione di ingombro del file ancora maggiore di quella precedente.



il prelievo di immagini dalle banche dati si è voluto mettere a disposizione un meccanismo che — *con il software opportuno*[3] — consenta di avere un'idea dell'immagine prima che la trasmissione di questa sia terminata. In questo caso l'immagine viene memorizzata con le linee interallacciate in modo che la decompressione totale avvenga in *quattro scansioni*[4] delle righe dell'immagine.

Lo standard è stato comunque ideato con un occhio rivolto al futuro, per cui l'intestazione (*header*) di un file GIF risulta essere flessibile, cioè mantiene dei *campi* lasciati liberi proprio per successivi sviluppi, ed espandibile.

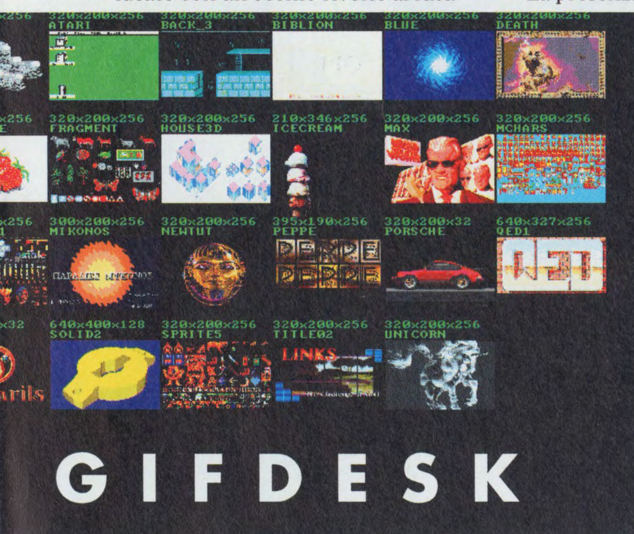
E' stato cosi possibile introdurre, con il *GIF89a* (senza stravolgere il formato), nuovi elementi 'testuali' e veri e propri controlli di animazione.

Ma come diventa possibile dotare di queste caratteristiche un semplice file grafico, e soprattutto senza che ciò possa comprometterne l'uso 'tradizionale'?

Guardando più da vicino la struttura di un file GIF, scopriamo che, dopo l'intestazione contenente varie informazioni di carattere globale, possiamo trovare uno o più blocchi di dati. Ogni blocco potrà contenere un'immagine, e sarà allora preceduto da una virgola; oppure potrà incorporare un'*estensione* (cioè una *'funzione GIF estesa'*), e in questo caso sarà preceduto da un punto esclamativo.

La presenza di un punto e virgola la segnala il terminatore di file.

Risulta così evidente la flessibilità e versatilità di questo formato, anche se, almeno per il momento, la grandissima quantità di file GIF presenti nel mondo delle banche dati e di conseguenza sui CD-ROM risulta quasi sempre appartenente al semplice tipo mono-immagine, cioè 'un file = un'immagine'.



'VEDERE' I GIF (e non solo)

La produzione di programmi di visualizzazione, *conversione* tra standard e modifica di immagini è molto vasta, sia per quanto riguarda DOS che Windows.

Saremo quindi costretti a dare uno sguardo solo ad alcuni tra i più diffusi visualizzatori shareware di immagini, i quali costituiscono la punta dell'iceberg del settore (ci riserviamo naturalmente di trattarne altri man mano che se ne presenta l'occasione).

Iniziamo dai visualizzatori sotto DOS.

Compushow

Questo è il più classico dei visualizzatori GIF, nel senso che non ha, nella sua versione standard, opzioni di *conversione* o modifica delle immagini. Una volta lanciato, il programma si presenta con una schermata che visualizza tutti i file presenti nella directory corrente. Per avere solo i GIF sarà sufficiente inserire "*.gif" nell'input-box (il riquadro dove viene richiesto il nome del file) e premere il tasto F4 (*mask*).

E' possibile navigare all'interno del disco anche fornendo il percorso e il nome di una directory ed effettuando un "log" tramite il tasto funzione F2, oppure si può produrre, premendo i tasti F5 e 'C', la visualizzazione delle sotto-directory di quella corrente e quindi spostarsi, con una semplice operazione di selezione, da una directory ad un'altra.

Per vedere un'immagine GIF sarà sufficiente premere la barra spaziatrice o il tasto di [invio] sul File selezionato. Nel primo caso si otterrà la visualizzazione automatica del file, mentre nel secondo attiveremo la visualizzazione "manuale" mediata da una schermata di informazioni che offre la possibilità di scegliere alcune caratteristiche di risoluzione video.

Molto semplice e funzionale, se non desiderate altro che guardare.

GIFDESK

GifDesk è una utility 'a linea di comando'[5] che consente di visualizzare fino a 80 immagini GIF (di dimensioni massime 4096x4096) contemporaneamente.

E' quindi ottimo per costruire cataloghi per uso personale o di scambio. Inoltre, grazie al supporto HiColor permette, a chi sia in possesso di un driver *VESA*, di utilizzare 32768 colori in risoluzione 800x600. Ciò significa che le immagini presenti insieme sullo schermo potranno utilizzare ciascuna il proprio set di 256 colori senza doverlo condividere con le altre e quindi subire sgradite 'ricolorazioni'. Ovviamente è possibile mostrare anche un'immagine alla volta, oppure un insieme ridotto di immagini in funzione della dimensione scelta per la visualizzazione. Questa scelta può essere effettuata con la barra spaziatrice che consente di

---

facile

GIF 'ESEGUIBILI'

Sapevate che è possibile trasformare una o più immagini GIF in un programma che, una volta lanciato, ne effettua la visualizzazione? Se non lo sapevate, è perchè non conoscete GIFExe (GIFEXE44.ZIP), la famosa utility shareware che alla semplice visualizzazione automatica di una o più immagini, trasformate in file eseguibili, per scopi dimostrativi o publicitari aggiunge effetti speciali di transizione come dissolvenze, tendine, ecc.

---

4. QUATTRO PASSATE

Nella decompressione dei GIF interallacciati nella prima "passata" la prima linea dell'imagine decompattata è la prima dello schermo, la seconda è l'ottava, la terza la 24esima e così via. Nella seconda si itera quanto fatto partendo però dalla quinta riga. Nella terza partendo dalla terza riga si decomprime una riga ogni quattro. Nella quarta e ultima passata si decomprimono le rimanenti. Il procedimento ha un certa somiglianza con il sistema di caricamento in memoria delle immagini utilizzato in passato da alcuni modelli di home-computer a 8 bit.

5. COMMAND LINE

Con questo termine si intende che i comandi di un programma vengono dati direttamente dal prompt (C:>_) del DOS, quindi non si hanno a disposizione menu o altri strumenti di controllo 'visuali', ma proprio per questo consentono maggiore flessibilità.

GIF & MUSICA?!?

Per chi è convinto che, oltre al proverbiale occhio, anche l'orecchio voglia la sua parte, abbiamo selezionato due famose e semplici utility 'ad hoc': si tratta di *MOD Player* (già citato nella recensione di GIF GALAXY) e di *Musical Gif*, in grado di riprodurre rispettivamente brani in formato MOD e in formato ROL durante la visualizzazione di immagini GIF.

Le caratteristiche 'particolari' dei due programmi sono, per il primo: la possibilità di suonare anche attraverso l'altoparlante del PC (a-hem), di scegliere più brani per l'ascolto, di visualizzare anche il formato GIF compresso con GIFLite; per il secondo: possibilità di visualizzare una sequenza di immagini abbinata a una sequenza di brani e di poter eseguire anche file ROL contenuti all'interno di archivi compressi (sempre che gli mettiate a disposizione il file .EXE relativo all'archivio, e quindi PKZIP.EXE, ARJ.EXE, ecc.).

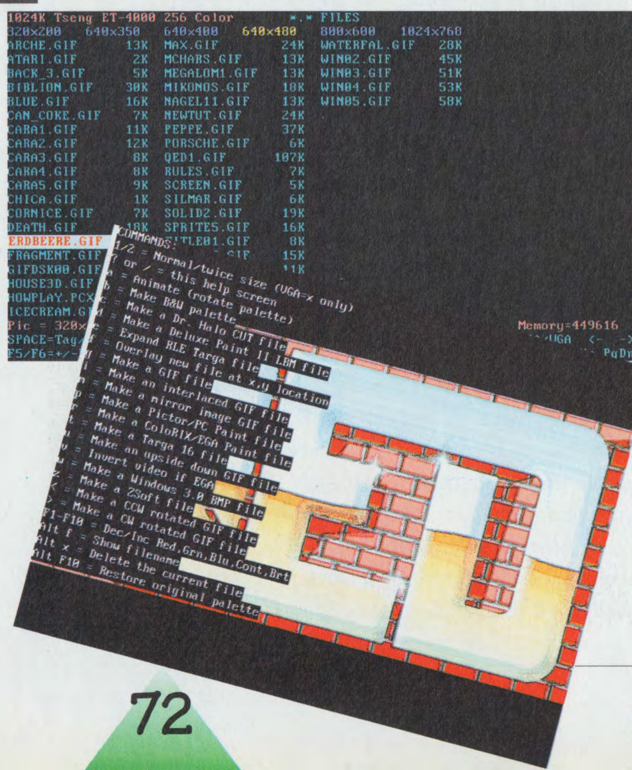
P.S.

Una nota per coloro che incontrano per la prima volta termini come ROL e MOD: seguite la rubrica musicale nella zona SHAREWARE, e tutto diventerà chiaro. Ok?

6. VPIC: OSPITE GRADITO
La popolarità di questo potente programma viene confermata ogni volta che andiamo ad analizzare il contenuto di un qualsiasi CD-ROM: che si tratti di una raccolta di immagini oppure di una generica collezione di shareware, VPIC è sempre presente in prima fila.

7. FORMATI GRAFICI
Per una spiegazione più dettagliata dei termini che seguono fate riferimento alla recensione di *PaintShop Pro*.

FORMATO GIF & PROGRAMMAZIONE
Non c'è dubbio che il formato compatto e la standardizzazione del GIF sia un obiettivo piuttosto allettante per i programmatori. Ma cosa si trova in giro riguardo all'inserimento di immagini di questo tipo in programmi realizzati coi principali linguaggi? Molto, sapendo dove cercare. Se l'argomento può interessarvi, e in qualsiasi linguaggio programmiarte, vi consigliamo di seguire la rubrica SourceCode e di non esitare a rivolgervi alla nostra Help Line o di scriverci per qualsiasi consiglio o informazione in merito.



Qui sotto: VPIC in azione con la finestra dei file e quella in cui appare l'immagine (sono visibili le opzioni richiamabili col tasto "/")

passare ciclicamente da una disposizione all'altra del gruppo di immagini, oppure direttamente con i tasti funzione da F1 a F4, ai quali corrispondono rispettivamente le disposizioni 1x1, 2x2, etc.

I tasti "+" e "-" permettono di passare da una risoluzione inferiore a una superiore e viceversa.

Avevo accennato alla possibilità che il programma offre di costruire cataloghi: infatti il contenuto dello schermo può essere salvato in qualsiasi istante in un nuovo file GIF attraverso la pressione del tasto "." (punto). A registrazione avvenuta un segnale acustico comunicherà il buon esito dell'operazione.

Infine, sono presenti le opzioni di stampa (se si è in possesso di una stampante laser) e di conversione delle immagini in toni di grigio.

VPIC

Originariamente il nome di questo programma era VGIF e consentiva, come è facile intuire, unicamente la visualizzazione di file GIF.

Ma l'evoluzione del programma lo ha trasformato in un visualizzatore\convertitore di vari standard grafici, per cui il nome oggi è VPIC[6].

Uno dei suoi punti di forza sta nel sapersi configurare per la maggior parte delle schede video (*VESA* comprese) oggi disponibili.

L'altra caratteristica che lo pone in primo piano è il gran numero di formati grafici[7] che è in grado di gestire: BIF *Binary Image Format* (solo visual), BMP (compresso e non); CUT (*Dr Halo*); GIF (GIF87a e GIF89a); LBM *Deluxe Paint*; IFF (*Electronic Arts*); MAC (solo visualizz.); PIC (*Pictor/PC Paint* e *ViewPoint/ViewSonic*); PCX (*PC Paintbrush*); SCx (*Colorix e EGA Paint*); TGA (*Targa*).

VPic può essere utilizzato dalla *linea di comando* del DOS oppure, similmente a CompuShow, con una propria *shell* gestibile anche con il mouse.

Andando ben oltre la semplice visualizzazione, consente di manipolare le immagini in svariati modi: sono possibili rotazioni, *mirroring* (riflessione), *tuning* (regolazione) dei livelli di rosso-verde-blu, della luminosità e del contrasto, conversione in toni di grigio, composizione di più immagini, realizzazione di *slideshow*. Oltre ovviamente alle già citate conversioni di standard.

VISUALIZZARE SOTTO WINDOWS

CoorView

I formati di immagine supportati da *ColorView* (foto grande e piccola in alto a destra di questa pagina), oltre logicamente all'immancabile GIF, sono il *JPG* e il *BMP*. E' quindi possibile effettuare conversioni di formato da e per ciascuno di essi.

Una caratteristica interessante del programma è la possibilità che le immagini vengano visualizzate per intero all'interno della finestra di ColorView indipendentemente dalle dimensioni sia delle immagini che della finestra.



Ciò è possibile grazie all'opzione 'Stretch Image' che autodimensiona la grandezza delle immagini adattandole a quelle della finestra.

Come molti avranno intuito, quest'operazione il più delle volte influenzerà le proporzioni (*aspect ratio* ... paur ... *Aspe*... che ... tate.

P... vogl... possi... tuare... zioni... plice... di *eq*... su e...

colore, *saturazione*, luminosità e *fattore gamma*.

Dodot

In questo caso abbiamo ben più di un semplice programma di visualizzazione e conversione.

Innanzi tutto esso dà la possibilità di lavorare su una quindicina di standard grafici *bitmap* (tra cui chiaramente il GIF), e inoltre su alcuni standard per schede Fax.

Più immagini per volta possono essere caricate e mostrate all'interno di diverse 'finestre immagine' grazie ad una particolare tecnica di gestione della memoria (*Virtual Image Management*).

Su una 'finestra immagine' attiva sono possibili varie operazioni: *zoom*, trasformazione in toni di grigio e in monocromatico, modifica diretta della *palette*. La conversione in monocromatico può essere effettuata, per meglio adattarsi alle nostre esigenze, secondo 2 *algoritmi* (*Dithering* o *Color Separation*)

Ma quello che rende 'indispensabile' questo programma è il *'Color Control Center'*: questo uno strumento sofisticato e dall'interfaccia utente 'amichevole' permette di modificare i colori dell'immagine agendo direttamente sulla sua *palette*, mettendovi a disposizione quindi un vero e proprio 'laboratorio cromatico'.

Un'altra opzione utilissima — presente soltanto in alcuni programmi di grafica shareware — è quella offerta dallo *'Screen Capture'* (un meccanismo per 'foto-
come
bili a
estre,
Tutto
amite
colari
ni di
Key)
ali si
tuare
grab-
nter-
pro-

esen-

te un'opzione di stampa molto ben fatta che offre la possibilità di vedere (fornendoci un'anteprima) ed eventualmente modificare, la posizione e l'ingombro di quanto vogliamo stampare.

GIF View

Ecco l'applicazione giusta a cui associare, nel File Manager, i file con estensione GIF.

Infatti selezionando un file GIF il programma viene mandato in esecuzione rapidamente, e immediatamente propone in una finestra l'immagine scelta.

Questa finestra non presenta una barra per le opzioni, ma unicamente la barra dei titoli, dove compaiono il nome del programma e dell'immagine con le sue caratteristiche dimensione-colore.

Le opzioni sono invece accessibili attraverso ad un menù *pop-up* (a comparsa) che si attiva 'cliccando' con il tasto sinistro del mouse in un punto qualsiasi della finestra.

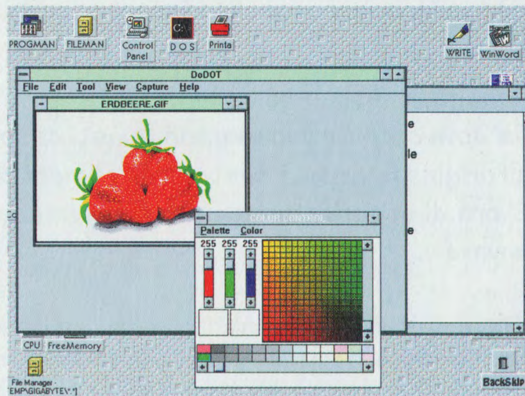
Da questo menù è possibile aprire o salvare un file grafico (GIF o anche *BMP*), attivare un'*equalizzatore* (i famosi *'slider'* metafora di quelli presenti su molte apparecchiature audio o video) per la regolazione dei contenuti di Rosso, Verde e Blu dell'immagine, effettuare conversioni in 16 colori e monocromatiche con la tecnica del *dithering*, 'zoommare' in avanti o all'indietro, salvare nella *clip-board* grafica ritagli dell'immagine visualizzata, cambiarne l'orientamento o rovesciarla.

E' presente anche una opzione di stampa che però non permette alcun tipo di azione pre-stampa.

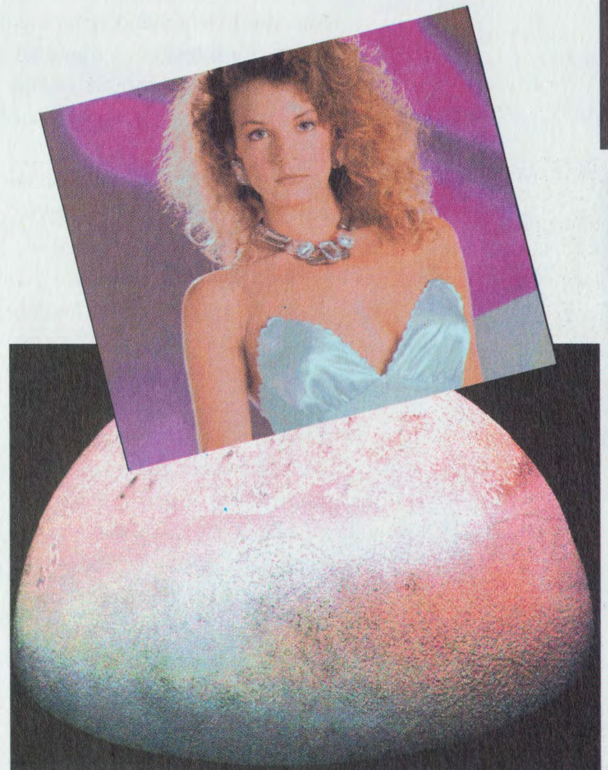
E con questo ho concluso questa mini-rassegna sui visualizzatori shareware, sperando di essere riuscito ad accontentare un po' tutti.

Ho voluto scegliere — nell'infinità di possibili prodotti — quelli con una diffusione maggiore e con caratteristiche che evidenziassero le diverse possibilità offerte da questo tipo di applicazioni.

Il quadro complessivo offerto può comunque essere un primo aiuto nella valutazione personale del prodotto più adatto alle proprie esigenze, e per maggiori informazioni siete sempre invitati a contattarci attraverso la nostra Help Line.



ASPETTANDO DODOT
Scusate la battuta, non ho resistito. E intanto godetevi lo schermo di lavoro di quest'ottima utility grafica per Windows.



STELLE E PIANETI
Nell'universo GIF si può trovare veramente di tutto: dalla superficie liscia e morbida di una stella del cinema a quella ruvida e dura di Tritone.

SHAREWARE

DON'T insert coin?

1. **COIN-OP**
Il termine deriva dall'espressione *'coin-operated'* e significa quindi 'funzionante per mezzo della moneta'. Ma se andiamo avanti con gli aumenti, fra un po' dovrà chiamarsi *'banknote-op'*.

Le edicole italiane si stanno piacevolmente affollando: dischetti di giochi, spesso di livello pari ai coin-op, venduti a un prezzo incredibilmente inferiore a quello di molti loro concorrenti commerciali.
Da dove credete provengano questi capolavori? Ma dallo shareware, naturalmente, e all'origine hanno un costo praticamente nullo.
E' ora di scoprire assieme cosa si nasconde nell'universo sconfinato dei giochi shareware...

Zero lire per un gioco da far strabuzzare gli occhi e cadere le mascelle? Sì, è questo il prezzo a cui molti capolavori videoludici (ma anche molte schifezze che osano definirsi capolavori) vengono offerti. Anzi, diciamolo chiaramente, vengono praticamente regalati.

I motivi che stanno dietro questa politica commerciale li abbiamo ampiamente spiegati nell'articolo La Grande Sfida, dedicato al mondo del software 'non commerciale' e dello shareware in particolare.

Quello che non abbiamo ancora spiegato è come seguire efficacemente questo fenomeno, scoprendo dove trovare il meglio (e soprattutto quello che vi interessa), come procurarvelo e come tenervi aggiornati su tutto ciò che riguarda i giochi shareware: è proprio l'obiettivo di questa rubrica di GigaByte.

IL MEGLIO A MENO, ANZI GRATIS

Non stavamo scherzando quando abbiamo detto, nell'introduzione, che molti giochi shareware sono qualitativamente superiori a diverse costose schifezze commerciali.

Nessuno vuole gettare fango sui capolavori storici su disco o CD-ROM che il mercato videoludico 'tradizionale' ha offerto e continua, per fortuna, ad offrire. Il loro valore nasce dall'impegno dei programmatori e dal sostegno economico delle case di software, e quindi merita la giusta retribuzione.

E' indubbio comunque che il settore shareware proponga sempre più spesso giochi che possono tenere testa anche ai più famosi coin-op[1], soprattutto grazie ai nuovi standard video (SVGA) e audio (SoundBlaster e compatibili).

E' proprio la ricerca della qualità che garantisce, come abbiamo anche spiegato nell'articolo introduttivo allo shareware, agli utenti un tipo di giochi ricco dal punto di vista della forma e del contenuto.

facile

EDUTAINMENT
Questo termine — nato dalla fusione di 'education' (didattica) e 'entertainment' (divertimento' — si sta facendo sempre più frequente nel mondo informatico: è un simpatico neologismo che accomuna tutto il software in cui l'aspetto ludico e quello educativo e didattico sono sinergicamente abbinati.
In questo senso lo shareware e le categorie annesse offrono un oceano di interessanti proposte per tutte le età e tutti i livelli scolastici o culturali: dai giochi e programmi prescolari ai quiz e 'trivia' per adulti.
Non dimentichiamo che a questa categoria appartengono anche programmi commerciali come i nuovi CD-ROM per bambini (o vecchie glorie come *Cosmic Osmo* e *Manhole*), programmi come *Creative Writer* e *Fine Artisti* della MicroSoft (che contiamo di presentare presto come *Top Buy* o nella sezione didattica), oppure CD-ROM didattici come *"Adam nel Mondo dei Numeri"*.
Volendo essere ancora più pignoli, infine, potremmo far rientrare alcuni tipi di software in una categoria prettamente 'educativa': si tratta di quei giochi che promuovono la coscienza ecologica o sociale dei giovani, ad esempio.
In ogni caso anche nel settore *'edutainment'* c'è di tutto e per tutti i gusti. Basta cercare nei posti giusti. E noi vi aiuteremo a farlo.

Se così non fosse, le software house o i singoli programmatori non potrebbero contare sulle potenziali registrazioni degli utenti: chi avrebbe voglia di pagare per un gioco che non piace?

Ma se questi giochi sono davvero tanto belli, perché gli autori li mettono a disposizione gratuitamente?

Il segreto sta nella struttura: la versione che trovate in giro non è completa, bensì contiene soltanto la parte iniziale del gioco.

Attenzione, però, perché non si tratta di 'crippleware' ma di un particolare tipo di 'demoware' dove il programma è funzionante (e quindi permette di valutare il gioco in maniera ottimale) ma permette di giocare solo il primo o i primi livelli. Il resto del gioco lo si riceve a registrazione avvenuta.

Garanzia per l'utente, quindi, ma anche per l'autore, e infatti gli autori dei giochi migliori (*Wolfestein 3D*, *Doom*, *Commander Keen*, ecc.) hanno visto crescere tanto la loro fama quanto le loro risorse finanziarie, e oggi c'è di nuovo — fra loro — chi può mettersi una Ferrari Testarossa (come i programmatori dei 'tempi d'oro').

E' stato grazie a queste 'fertili menti' dello shareware videoludico che sono nate e si sono affermate case di software molto famose: *Epic Megagames*, *Apogee Software*, *ID Software*, ecc. Ed è così che queste case sono state oggetto persino di

STANDARD

riconoscimenti molto importanti (leggetevi le *Global Village News* di questo numero sulla premiazione avvenuta al *Summer Shareware Seminar*).

NONSOLOGAMES

Chi avesse fino a questo momento creduto che lo shareware offra solo giochi, ha visto solo la punta dell'iceberg.

I giochi, si sa, attraggono anche gli 'smanettoni' (termine nostrano per indicare in un certo senso l'hacker o computer-smart), e costoro non si limitano a giocarli: li dissezionano, ne estirpano violentemente dati audio e immagini, si divertono a pasticciare fra i byte, costruiscono gigantesche mappe con tanto di soluzione, insomma danno origine a tutto quel materiale 'accessorio' che oggi potete trovare negli stessi posti dove cercate semplicemente giochi.

Giochi come *Doom* o *Wolfestein 3D*, ad esempio, sono stati e vengono giocati da migliaia di persone, col risultato che il materiale nato intorno ad essi oggi non si riesce più neanche a catalogare: dai livelli aggiuntivi a veri e propri 'editor' coi quali crearveli da soli, da musiche che vanno a sostituire quelle originali (giocare *Doom* al suono della *Cavalcata delle Valchirie* o di un pezzo dei Toto è ancora più coinvolgente) ai tool[2] che possono modificare i file 'registrati' durante una partita in modo da alterarne i dati e rendervi praticamente invincibili, dalla soluzione completa con tanto di mappa di tutto il gioco ai personagi 'aggiuntivi' da inserire sostituendo quelli originali (per Doom abbiamo trovato persino il robot ED-209 del film Robocop e il mostro di alien).

E tutto questo non vale solamente per Doom o Wolfestein. Non sono rare le raccolte di 'mattonelle' alternative, ad esempio, per i cloni del famoso Shanghai (detto anche Mah Jongg).

Ma quello che più interessa la maggior parte di voi sono sicuramente i trucchi e le soluzioni: vi possiamo assicurare che ne trovate non solo per i giochi shareware, ma soprattutto per quelli commerciali e per le console come il Super NES o il Megadrive. Basta cercare nei posti giusti.

DEMO COMMERCIALI E NON

Cos'altro si trova nello shareware? Beh, a dire il vero oltre allo shareware c'è il freeware, e nel freeware c'è il demoware, e nel demoware... ci sono le versioni dimostrative o le slideshow di giochi commerciali, naturalmente!

E' grazie a questo settore che potete procurarvi anteprime di giochi che magari appariranno solo su CD-ROM o di mastodontici capolavori del calibro di *Ultima Underworld* oppure *Under A Killing Moon*.

E quando parliamo di demo non ci riferiamo soltanto a dimostrazioni di giochi bensì anche a dimostrazioni di 'virtuosismo informatico': stiamo parlando delle famose 'demo' (o 'intro' quando si mantengono sotto una certa dimensione) che ci fanno spesso impallidire con effetti speciali, colori ultravivaci e sonoro da brivido.

Anche per questo materiale faremo il possibile per darvi gli 'indirizzi' giusti dove cercare, oltre a mettervi a disposizione 'on line' tutto ciò che sarà possibile, quindi seguiteci.

ATTORI O REGISTI?

Vi abbiamo quindi rivelato l'esistenza degli 'editor' che permettono la modifica dei giochi, e che vi offrono quindi la possibilità di 'agire' sulla loro struttura piuttosto limitarvi semplicemente (?) a giocare.

Ma non dimentichiamo che i giochi, prima di nascere, vengono progettati e poi codificati: sì, stiamo parlando proprio della possibilità di crearli — un'idea che sicuramente avrà stuzzicato molti di voi almeno una volta.

Nel mondo shareware esistono molti strumenti interessanti per la creazione di giochi.

E' facile, ad esempio, trovare famosi 'editor' per la realizzazione di avventure grafiche o di testo, così come quelli per realizzare degli RPG (*Role Playing Games*) o automatizzare le partite di *Dungeons & Dragons*.

Ma esistono anche ottime librerie dedicate ai principali linguaggi, grazie alle quali è possibile riprodurre con meno fatica e senza scervellarsi effetti tipici sia video (scrolling parallattico, 'terreno di gioco' virtuale, ecc.) che audio (gestione delle schede AdLib e SoundBlaster compatibili).

Chiunque si sia cimentato (o voglia farlo) nella programmazione di un videogioco, sa benissimo quanto può essere prezioso questo materiale.

2. TOOL
Sarà bene definire una volta per tutte questo termine, visto che lo incontreremo sempre più spesso in molti argomenti. Significa semplicemente 'strumento', 'attrezzo', e quindi sta ad indicare tanto i programmi di utility dedicati ad un obiettivo particolare, tanto gli 'strumenti' che è possibile selezionare all'interno di un programma (ad esempio, in un programma di grafica abbiamo il tool del pennello, quello dello spray, quello della gomma per cancellare,ecc.)

Qui sotto: Blake Stone (Aliens of Gold)



ON LINE

Il posto più interessante dove ficcare il naso a caccia di giochi è naturalmente la BBS 'ufficiale' del mondo ludico: la statunitense Software Creations BBS.

Votata 'BBS più popolare' in un sondaggio promosso da *Boardwatch Magazine*, offre oltre sessanta linee (si prevede di superare presto le 100), con 83 nodi a cui collegarsi con modem da 2400 fino a 14.400 (compresi gli US Robotics HST) per cercare (e trovare) novità e informazioni. Gli dedicheremo sicuramente uno spazio nei prossimi numeri.

Naturalmente non tutti possono permettersi una telefonata intercontinentale, e a volte basta saper



Qui sopra: Overkill

3. DO YOU SPEAK INTERNET?
Non spaventatevi quando sentite parlare di anonymous, ftp, siti e strane sequenze di lettere: questa terminologia è diretta a coloro che hanno già una certa infarinatura di Internet. Gli altri sono invitati a seguire le varie puntate della rubrica OnLine e tutto sarà molto più chiaro.

4. MASS MEMORY
Mai termine fu più appropriato per definire un CD-ROM. Questa definizione, infatti, nata assieme ai primi supporti di memorizzazione, serve proprio ad indicare un tipo di memoria in grado di contenere una grande quantità di dati: una massa, appunto. Con l'avvento dei supporti di memorizzazione ottici e magneto-ottici (Floptical,WORM, CD Rewritable, CD-ROM) la capacità contenitiva si è moltiplicata in maniera impressionante, aprendo ai programmatori nuovi orizzonti.
Il mercato dei giochi, in questo senso, ha subito proprio grazie all'avvento e alla diffusione dei CD-ROM, un mutamento quasi radicale.
Ed è stato forse per la rapidità con cui si è sviluppato il fenomeno che il CD-ROM, ancora oggi, non viene veramente sfruttato per la sua effettiva capacità.
Ma i tempi sono maturi, e il piccolo disco d'argento sarà sempre più una vera memoria di massa, capace di offrire una 'montagna di divertimento'.

STANDARD

cercare e si trova di tutto anche a pochi passi (in senso metaforico, naturalmente).

Stiamo parlando delle BBS e dei servizi telematici 'nostrani', dove confluisce spesso molto del materiale che gli utenti più 'esperti' hanno prelevato anche dall'estero.

Abbiamo fatto qualche ricerca in proposito attraverso MC-link, riuscendo a scoprire molti 'angoli' di Internet dedicati ai giochi, con aree che ospitano esclusivamente materiale Apogee o Epic Megagames.

Ecco ad esempio l'elenco delle directory contenute nel nodo 'sperimentale' degli *Archivi UMass-Lowell* (**ftp.uml.edu**), uno dei siti ftp a cui è possibile accedere anche come 'anonymous'[3]:

```
536 Aug 20 16:21 Apogee
512 Aug 20 16:18 BBSDoors
512 Aug 20 16:27 Cards
048 Aug 20 16:14 Demos
512 Aug 20 16:27 Editors
512 Aug 20 16:28 Education
024 Aug 20 16:27 Epic
512 Aug 20 16:28 FltSim
024 Aug 20 16:25 Game_Bytes
512 Aug 20 16:15 ID
512 Aug 20 16:29 MVP
512 Aug 20 16:28 MahJongg
560 Aug 20 16:06 Misc
512 Aug 20 16:28 Moraff
512 Aug 20 16:04 New
512 Aug 20 16:04 Old
024 Aug 20 16:17 Patches
512 Aug 20 16:27 Program
023 Aug 18 13:32 README
512 Aug 20 16:28 Sports
512 Aug 20 16:28 Tetris
024 Aug 20 16:18 TextAd
512 Aug 20 16:28 Trivia
512 Aug 20 16:18 Utils
512 Aug 20 16:25 VGAPlanets
512 Aug 20 16:18 Windows
842 Aug 20 00:00 games.idx
```

Per chi non fosse pratico di Internet, chiariamo l'elenco di cui sopra rappresenta una serie di directory poste sull'hard disk di un computer remoto, al quale abbiamo potuto accedere tramite MC-link e il suo rispettivo accesso al sistema ftp di *Internet*: per 'entrare' in ognuna delle directory basta utilizzare il comando CD (come nel DOS) e DIR per visualizzarne il contenuto. In seguito, il comando GET permette di 'prelevare' il file che ci interessa.

Basta scorrere le directory della lista per farsi un'idea della vastità dello shareware semplicemente nel settore dei giochi. Oppure — come consiglieremo sempre a tutti coloro che vogliono farsi un'idea precisa di ciò che è disponibile in una 'area' telematica — è molto più saggio fare subito una GET (prelevare) del file games.idx (l'indice completo con tanto di descrizioni) e poi guardarselo con calma *'off line'*.

Se considerate comunque che quello appena descritto è soltanto uno dei tantissimi siti di Internet, sarebbe facile paragonare la cosa ad un vero e proprio universo (Internet, appunto).

Ma non temete, non dovete necessariamente (anche se ve lo consigliamo) utilizzare Internet per procurarvi questo materiale: a parte il fatto che gli stessi utenti rendono disponibile i file più interessanti 'presi' da Internet in un'area apposita di MC-link, quindi li trovate accedendovi direttamente, non dimenticate che potete usufruire di volta in volta dell'area file di GigaByte su Pegaso, dove vi metteremo a disposizione tutti i i file (giochi, demo, trucchi, classifiche, ecc.) che man mano verranno presentati o di cui si parlerà comunque nella rivista. In considerazione di ciò è facile intuire che basta contattare quegli utenti telematici interessati ai giochi (in genere si ritrovano in aree dedicate che costituiscono dei veri e propri 'club' telematici) per avere ottime indicazioni, affettuare scambi e magari stringere anche nuove, interessanti amicizie.

Da parte nostra continueremo a darvi informazioni su questo argomento anche nei prossimi numeri. Basterà che teniate d'occhio anche le *News* e la rubrica *OnLine*.

ON DISC

Come abbiamo già visto, il posto più probabile in cui può finire il materiale che circola per gli archivi telematici sono i CD-ROM.

Se date un'occhiata alle recensioni di raccolte shareware come *Night Owl 12* o *Shareware Overload Trio*, entrambe presenti in questo numero, vi renderete conto che nell'area dedicata ai giochi si trova diverso materiale.

E quando, nei prossimi numeri, vi presenteremo anche le recensioni di raccolte su CD-ROM dedicate esclusivamente ai giochi, avrete di che entusiasmarvi.

La grandiosità di questa rivoluzionaria memoria di massa[4] permette di offrire agli utenti tanto giochi in versione shareware quanto enormi 'demo' di giochi commerciali.

CE N'E' PER TUTTI

Allora, vi sentite abbastanza stimolati? Lubrificate joystick, mouse e tastiera, dunque, perché nei prossimi numeri vi condurremo nel vivo dell'argomento, presentandovi il meglio (e il peggio) dello shareware videoludico, con recensioni, anteprime, interviste e un'intera sezione dedicata a trucchi, mappe e diavolerie del genere.

Qui sotto: immagine tratta da una animazione di intermezzo del gioco "Raptor - Call fo the Shadows"



Game Wizard v 2.20
The Ultimate Game Cheating Experience

Ray Hsu & Gerald Ryckman hanno sfidato le storiche cartucce hardware con una utility software: saranno all'altezza di 'mostri' come la mitica Action Replay? Scopritelo insieme a noi...

Prima di parlarvi di questo programma mi sento in dovere di spendere due parole per spiegare come nasce un prodotto del genere, in modo da offrire — rievocando il passato — una panoramica introduttiva a coloro che non sono pratici dell'argomento. Gli altri (esperti e frettolosi) possono passare oltre e leggersi direttamente la prova del software.

Diversi anni fa, leggendo distrattamente le inserzioni pubblicitarie di molte riviste informatiche, mi accorgevo della nascita di una cartuccia per Amiga che ricordava un po' quelle (Action Replay, Expert, Freeze Frame) che furono la gioia di tutti i possessori del Commodore 64 negli ultimi anni della sua gloria.

.BAT(1)

INSTALLAZIONE ED AVVIO

Per l'installazione non vi è alcun problema: basta creare una directory e copiarvi dentro tutti i file che compongono il programma (volendo realizzare anche una 'finezza' la directory creata può essere inserita tra quelle del PATH, in modo da rendere sempre disponibile il game Wizard al momento della 'chiamata'). Dopo l'installazione è possibile e consigliato alle persone meno pratiche di questo tipo di programmi, eseguire e osservare attentamente l'introduzione GWDEMO.EXE, che è una guida interattiva sul suo funzionamento. Un grosso applauso ai programmatori per questa geniale mossa.
Per rendere invece attivo il programma vero e proprio basta lanciare il file GWSHARE.EXE: fatto ciò il programma rimane 'nascosto' in memoria e può essere attivato mediante la pressione del tasto posto a sinistra dell'1, cioè al di sopra del tabulatore.

Info

GAME WIZARD: SHAREWARE INFO

GAME WIZARD è shareware e quindi può essere liberamente distribuito (nella sua forma completa) e utilizzato gratuitamente a titolo di prova per un periodo di trenta giorni, allo scadere dei quali si dovrà decidere se registrarsi o abbandonarne l'uso.
La configurazione richiesta per operare è più che modesta, e penso che nessuno potrà lamentarsene: è necessario almeno un processore 80286, con DOS 3.1 o superiore, una scheda grafica VGA e un disco fisso.
Chi possedesse un sistema inferiore a quello descritto, non sarà impossibilitato ad utilizzare solo il Game Wizard, ma anche la maggior parte del software attualmente sul mercato: è il caso che faccia un salto dal suo rivenditore hardware/software di fiducia, e si aggiorni al più presto.

In pratica questa cartuccia — una volta collegata al computer — presentava dei comandi (un tasto, una manopola ed un interruttore) grazie ai quali si poteva bloccare, rallentare e manipolare il programma in esecuzione. Queste manipolazioni spesso avevano l'obiettivo di rendere invincibili i protagonisti dei videogiochi preferiti, e in molti casi vecchi titoli riacquistano di nuovo la capacità di divertire. La mia impressione personale è che il giocatore si diverta non tanto per il gusto di essere immortale ma più che altro per l'emozione che da hacker si prova quando si riesce a modificare un programma. Io stesso confesso di aver passato molte ore davanti al monitor per rendere invulnerabile l'astronave di Xenon per poi non giocarci neanche un minuto.

Ma come funziona un'aggeggio simile? Alla pressione dell'apposito tasto, la cartuccia o meglio il programma in essa contenuto genera una interruzione (praticamente chiede alla CPU di dargli ascolto) e memorizza il contenuto di tutte quelle aree di memoria vitali per la ripresa dell'esecuzione del programma (è come 'scattare una foto' o premere il tasto 'pause' su un videoregistratore). A questo punto il programma precedentemente in esecuzione è ormai fermo, e possiamo modificarlo come più ci aggrada: si potrà poi far continuare l'esecuzione dal punto esatto in cui era stata interrotta.

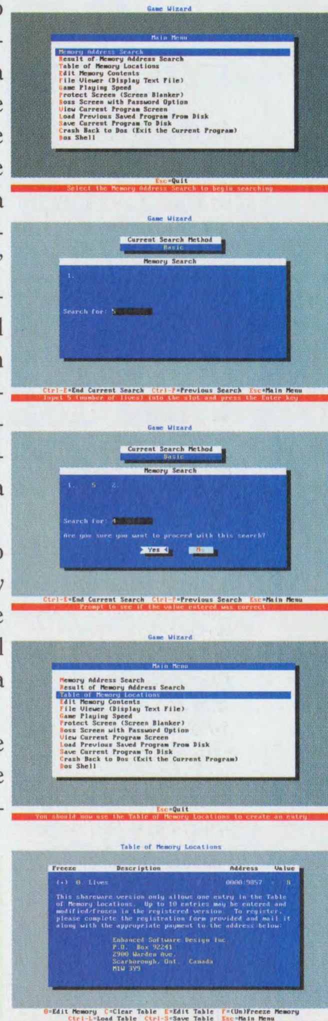
La cartuccia di cui parlavo all'inizio si chiama Action Replay (ora disponibile anche in versione PC) ed è sicuramente la 'nonna' del prodotto software di cui andiamo a parlare: Game Wizard.

Game Wizard è un innovativo e versatile programma che permette agli utenti di interagire in una ma-

.BAT(2)

ESEMPIO DI CHEAT[1]

Eccovi elencati, come esempio, i passi necessari per avere vite infinite in un giochino scelto a caso: Nicky Boom II.
1) Dopo aver lanciato Game Wizard, caricate normalmente il gioco, rispondendo alla password iniziale e iniziando così a giocare con 5 cuoricini (vite);
2) Attivate Game Wizard premendo l'apposito tasto, e scelta la prima opzione fornitegli come valore 5. Premendo ESC ritornerete al gioco;
3) Continuate a giocare finché i cuoricini non diminuiscono, arrivando quindi a 4. Attivate di nuovo a questo punto il GW ed avviate la ricerca del valore 4; Appariranno 2 indirizzi, quindi occorre continuare la ricerca fino a che ne ersterà uno solo (come in Highlander) (i nostri redattori sono sempre troppo spiritosi; NdF);
4) Continuate ancora a giocare, fino a quando i cuoricini saranno solo 3: effettuate quindi una nuova ricerca col valore 3, e il GW visualizzerà stavolta un solo indirizzo;
5) Confermandolo con la pressione del tasto [invio] questo indirizzo verrà selezionato, e potrete passare alla Table of Memory Locations, dove nella descrizione scriverete, come promemoria, "cuoricini", lasciando il valore a 3.
Premendo il tasto F bloccherete a questo punto il valore, facendo in modo che il gioco non possa più decrementarlo.
6) Premete ESC e tornate al gioco: avrete per sempre 3 cuoricini. Siete diventati immortali.
Buon divertimento.



Ecco qui sopra illustrata una sequenza di esempio 'catturata' dal demo di Game Wizard.

1. CHEAT, TRICK, TIP, HINT
Chi non è molto pratico farebbe meglio a familiarizzare subito con questa terminologia.
CHEAT rappresenta un modo di 'barare' durante un gioco: quello che accade non è 'ufficialmente' previsto dal programma. Il 'cheat' può essere provocato da un software o un hardware apposito, oppure essere provocato attivando da tastiera una situazione di errore o una 'scorciatoia' che i programmatori avevano inserito per testare velocemente tutte le fasi del gioco.
TRICK è, come dice il termine, un trucco, e riguarda un'operazione effettuata all'interno del gioco stesso.
TIP trae origine dalle corse ippiche e dalla Borsa, e — come HINT — indica un suggerimento (soffiata).
HINT, infine, viene più precisamente tradotto con 'indizio'.

STANDARD

TUTTO GAME WIZARD OPZIONE PER OPZIONE

Vediamo ora brevemente le opzioni che, una volta attivato, Game Wizard mette a disposizione.

MEMORY ADDRESS SEARCH
La ricerca (*search*) in memoria permette di scoprire in quale locazione (*address*=indirizzo) viene memorizzato durante il gioco un determinato valore (ad esempio il numero delle vite del personaggio) e quindi di modificarlo come si desidera.
Sono possibili tre metodi di ricerca: **Basic**, **Intermediate** e **Advanced** — gli ultimi due riservati solo alla versione registrata.
La combinazione di tasti Ctrl-E attiva una nuova ricerca, mentre Ctrl-P permette di annullare l'ultimo tentativo in caso di errore.
Vediamo ora come funzionano i tre diversi metodi di ricerca.

Basic — Questo metodo è da adoperare quando si conosce precisamente il valore da cercare, come il numero di vite o i colpi ancora a disposizione. Supponiamo, tanto per fare un esempio, che il gioco inizi offrendo cinque vite.
Attivato il Game Wizard, si seleziona Memory Address Search scegliendo poi l'opzione Basic.
A questo punto va introdotto il valore cinque (le vite dell'esempio) nell'apposito campo confermandolo con [invio].
Dopo che il menu principale dell'utility è riapparso, premendo ESC ritorniamo al gioco, continuando fino a quando il numero delle vite non varia: a quel punto si riattiverà il Game Wizard, riselezionando poi Memory Address Search e immettendo il nuovo numero di vite.
Ripetendo questa operazione si arriva, dopo un paio di tentativi (con un calcolo 'per esclusione' da parte del programma) ad un'unico indirizzo possibile.

Intermediate & Advanced (solo versione registrata) — Queste opzioni vengono utilizzate quando l'oggetto della ricerca è un valore sconosciuto, come potrebbe esserlo, ad esempio, una 'barra di energia'.
A volte, infatti, i programmatori utilizzano tecniche non convenzionali per memorizzare questo tipo di valori, ma grazie a questi due metodi è possibile localizzare l'indirizzo che li contiene.

Result of Memory Address Search — Dopo aver localizzato con il Memory Address Search l'indirizzo che contiene il valore da modificare, selezionando Result of Memory Address Search lo si potrà visualizzare, e se dovesse capitare che il valore oggetto della ricerca sia stato riscontrato anche altrove, verranno visualizzati anche i rimanenti indirizzi.
Quando si cerca un valore con il metodo BASIC gli indirizzi possibili generalmente saranno pochi. Con i metodi Intermediate e Advanced, invece, in molti casi i essi risulteranno più numerosi.

Table of Memory Locations — Grazie a questa opzione diventa possibile inserire in una apposita tabella gli indirizzi prescelti, e a fianco ad ognuno di essi un commento ed un valore. Sarà compito del Game Wizard mantenere costantemente in quegli indirizzi i valori specificati, e grazie al commento inserito potremo in seguito ricordarci del significato di ognuno di essi.
Inoltre una volta completata la tabella può anche essere salvata su disco e chiaramente caricata successivamente. Altro applauso per i due programmatori.

Edit Memory Contents — Questa opzione permette di editare (modificare) una ben definita area di memoria. E' molto utile nei giochi del genere 'adventure' — dove bisogna modificare numerosi indirizzi, ad esempio per variare un nome o una descrizione.

File Viewer - Display Text File (Solo versione registrata) — Fornisce la possibilità di visualizzare un file di tipo testo, e di effettuare delle ricerche aventi per oggetto una stringa (sequenza di caratteri).

Game Playing Speed — Game Wizard può rallentare e in alcuni casi accelerare molti giochi. Ciò risulta utilissimo quando si volessero 'rispolverare' vecchi giochi per utilizzarli su macchine più moderne e veloci.

Protect Screen — E' un vero e proprio salva schermo: se per un periodo di tempo (prestabilito) nessun tasto viene premuto, il video si oscura preservando così l'integrità dei fosfori. Per ritornare alla situazione normale basta premere un tasto qualsiasi.

Boss Screen — Scegliendo tale opzione sullo schermo appare una videata precedentemente salvata, alla quale è abbinata una password. Questo vecchio trucco serve ad evitare che vi peschino a giocare mentre dovreste fare tutt'altro, oppure che qualcuno giochi al vostro posto mentre vi assentate.

View Current Program Screen — Permette, una volta attivato il Game Wizard, di dare una sbirciatina allo schermo del gioco così come era nell'istante in cui lo si è fermato.

Save & Load (Solo versione registrata) — Queste due opzioni permettono di salvare e di caricare il gioco dal punto in cui è stato 'congelato' (bloccato). Sono naturalmente utilissime in quei giochi che non prevedono tali possibilità, oppure per evitare le lunghe e noiose presentazioni di alcuni.

Crash to DOS — Serve a terminare l'esecuzione del gioco e ritornare al prompt del DOS. Da utilizzare con tutti quei giochi che non prevedono una opzione simile e che vi costringono a resettare il computer per poter uscire dal programma.

DOS Shell (Solo versione registrata) — Permette di eseguire comandi DOS mentre il gioco viene 'swappato' (temporaneamente spostato) in memoria EMS, XMS o sul disco. Questo permette di eseguire tutti i possibili comandi DOS. Chiaramente è possibile in qualunque momento ritornare al Game Wizard.

Sono inoltre presenti delle particolari opzioni, non visualizzate nel menu principale, che permettono generalmente di eliminare alcuni problemi che potrebbero verificarsi con alcuni giochi.
E' anche notevole il numero di comandi aggiuntivi (switch) che si possono abbinare al lancio di Game Wizard: uno di questi permette di impostare l'*interrupt* che il programma dovrà utilizzare.
Questa chiaramente è soltanto una breve panoramica sul prodotto.
Mi sta a cuore comunque far presente che l'utilizzo del programma risulta veramente agevole e intuitivo: ciò sta a sottolineare una grande cura e passione da parte dei suoi realizzatori.

niera molto insolita con i propri videogiochi: ad esempio variandone la velocità, oppure effettuando dei 'salvataggi' della situazione in corso indipendentemente dalla disponibilità, nei comandi del gioco, di eventuali opzioni di questo tipo.

Tutto questo senza alcun timore di danneggiare il codice del programma: infatti tutte le modifiche apportate al gioco rimangono comunque temporanee perché effettuate in memoria, e quindi non vanno a 'intaccare' il software così come è memorizzato sul proprio supporto.

Inoltre, utilizzando il Game Wizard si potrà acquisire una discreta conoscenza su come i giochi e altri programmi funzionino.

Dalle prove che ho efettuato risula che Game Wizard può essere utilizzato con molti dei giochi esistenti, ed è importante sottolineare che potrà essere sfruttato anche con quelli futuri senza la necessità di acquistare altri moduli addizionali.

Enrico Colombini

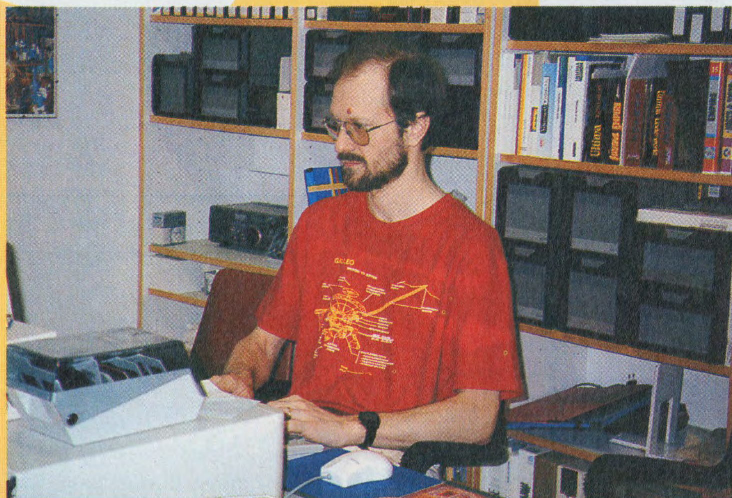
Chi ha osservato la scena informatica dell'ultimo decennio avrà incontrato sicuramente il nome di Colombini: scrittore di articoli e di libri, ideatore di corsi su carta e su disco, programmatore.
Ma soprattutto, come egli stesso ama definirsi, autore. GigaByte ha incontrato questo 'personaggio' e lo ha intervistato, trasformandolo quindi (una volta tanto) in protagonista.

GB: A quando risale il suo primo "contatto" con il mondo informatico (consideri secondarie le esperienze di studio e ritenga pure la domanda riferita alle esperienze 'pratiche') e quali sono stati i motivi di questa "scelta"?

EC: I primi "computer" che ho avuto per le mani sono state le antiche calcolatrici programmabili HP che usavo per progettare. Ricordo con affetto la vecchia 97 ("ben" 224 passi di programma, schedine magnetiche), sulla quale scrissi i primi giochi. Intorno al 1975 iniziai, da elettronico, a interessarmi ai microprocessori, poi acquistammo in ditta un Pet 2001, poi un Apple II... e così via. Non sono mai stato un informatico al 100%.

GB: Come e quando è passato dalla programmazione alla collaborazione e alla carriera editoriale e giornalisitica? Oppure si è trattato di un'esperienza precedente alla programmazione?

EC: All'inizio scrivevo qualche articolo di tanto in tanto, prima su riviste di elettronica e poi di informatica ("Bit" degli anni d'oro). Nel 1982 decisi di lasciare l'elettronica in cerca di nuovi stimoli, senza sapere bene come avrei fatto a campare. Il caso volle che il Gruppo Editoriale Jackson (oggi Jackson Libri) cercasse qualcuno per completare un'enciclopedia del personal computer, così nel giro di pochi mesi mi trovai in un universo del tutto differente.



GB: Sembra, almeno dai commenti raccolti nei nostri sondaggi, che Lei abbia un modo particolarmente accattivante di presentare e comunicare le informazioni, il che rende piacevoli le opere editoriali e didattiche da Lei prodotte: si tratta di una dote innata, oppure applica delle "regole di comunicazione" che potrebbe rivelare a vantaggio di quei lettori i quali aspirano ad una carriera didattica, giornalistica o di scrittore?

EC: Spero che i vostri sondaggi non valgano come quelli di... comunque sì, mi sono formato alla scuola americana, leggendo gente come Asimov e Clarke, e soprattutto i nostri Calvino e Buzzati: altrettante dimostrazioni che "semplice" non vuol dire "banale" e che la chiarezza non è peccato mortale. Se proprio vogliamo delle Regole, beh: mettersi nei panni del lettore e parlare il suo linguaggio, non il proprio.

GB: Lei ha programmato su macchine diverse utilizzando quindi diversi sistemi operativi, da quelli in ROM dei vecchi home computer a 8 bit a quelli attuali dei PC e dei Macintosh: come vede questa tendenza esasperata verso lo sviluppo dell'hardware, da un punto di vista personale e professionale? E, più precisamente, cosa ne pensa del fenomeno del 'fatware'?

EC: Esasperata? A me sembra piuttosto che lo sviluppo dell'hardware sia fortemente frenato da fattori commerciali, almeno quanto quello del software. I PC usano ancora una struttura hardware e software da anni '70. Quanto al fatware, non è solo questione di cattiva programmazione: i tempi richiesti nella produzione del software sono tali che è impossibile fare le cose per bene:

SCHEDA ANAGRAFICA
Enrico Colombini, classe 1953, frequenta il Liceo Scientifico ("fondamentale la filosofia", dice), ma abbandona poi gli studi di Ingegneria per "manifesta incompatibilità". Lavora per alcuni anni in vari campi (audio, radio, digitale, automazione) come progettista elettronico indipendente, poi fonda con alcuni amici una piccola azienda nel medesimo settore. Nell'ultimo decennio si è occupato di divulgazione informatica a vari livelli.

PRINCIPALI OPERE EDITORIALI:
"ABC Personal Computer", corso/enciclopedia in 25 lezioni, Jackson 1983 (con Enrico Odetti)
"Scrivere un gioco di avventura", Jackson 1985 (con software per Apple II, C-64, Spectrum, MS-DOS e MSX)
"Apple IIGS, esempi di programmazione in C", Apple Italia 1987
"Avventure per MS-DOS", Jackson 1988
"PC BASIC", corso interattivo in 8 lezioni, Jackson 1989
"Corso di C", corso interattivo in 8 lezioni, Jackson 1990
"PC Subito", corso interattivo in 25 lezioni, Jackson Libri 1994
e numerosi articoli su riviste italiane (principalmente *Bit, Super Apple, Apple Soft*) e, occasionalmente, statunitensi (*Micro, Call-A.P.P.L.E., Mac Tutor*).

PRINCIPALI LAVORI SOFTWARE, FUORI DAL SETTORE ELETTRONICO

"Avventura nel Castello" per Apple II, 1982
"Melopoli" per Apple II, 1983 (versione Macintosh, 1985)
"L'Astronave condannata", *"L'anello di Lucrezia Borgia"* e relativo modulo per scrivere giochi di avventura (allegati al libro del 1985)
"In cerca di fortuna", dal libro di Andrea Angiolino, per Macintosh, 1988
"L'apprendista stregone" e relativo modulo avventure per MS-DOS (allegati al libro del 1988)
"ILDA", interprete per lezioni di autoistruzione, usato per i corsi interattivi *"PC BASIC"* e *"Corso di C"*, 1989
"Igloo", ipertesto grafico, usato per il corso *"PC Subito"*, 1993.

conviene buttare tutto nel pentolone a qualche maniera e uscire prima della concorrenza, tanto poi si venderà un'altra release. Solo se l'hardware fosse definitivamente "congelato" potremmo sperare in netti miglioramenti nel software, ma temo che ciò non sia possibile, né tantomeno auspicabile.

GB: Che consigli darebbe a chi sta per lanciarsi nella carriera di programmatore, e per quanto riguarda coloro che sono già su quella strada? Ad esempio, riguardo alla scelta del linguaggio in relazione al tipo di software da sviluppare, a quali settori puntare, oppure ai modi per reperire documentazione e materiale prezioso...

EC: A chi non disdegna un lavoro noioso e ben pagato, consiglio il settore gestionale e il Visual Basic o i database programmabili. A chi, come me, considera la soddisfazione più importante dei soldi, sconsiglio di fare il programmatore se non per divertimento. In ogni caso suggerisco di evitare i compilatori-dinosauro C++: tonnellate di carta, montagne di dettagli, un enorme lavoro... il tutto solo per accontentare un sistema operativo mal scritto.
Per la documentazione: CD-ROM, BBS e soprattutto Internet, oltre alle solite librerie tecniche.

GB: A proposito di CD-ROM, come vede la diffusione di questi media, in particolare dal punto di vista della Sua professione?

EC: Positiva sotto ogni punto di vista, eccetto forse la tendenza a dare più spazio alla presentazione video che al contenuto. Per la documentazione e i giochi sono comodissimi: compro un gioco al mese, naturalmente dall'Inghilterra dove costano quasi la metà. Ah, già, si parlava di lavoro... credo che ci sarà sempre più bisogno di grafici, animatori, sceneggiatori, musicisti e registi, e sempre meno di programmatori.

GB: Qual' è la Sua opinione sullo Shareware (anche PD e Freeware) e che rapporti ha oppure ha avuto con questo lato dell'informatica?

EC: Distinguiamo: lo shareware è una forma di vendita, migliore di quella in negozio perché permette di provare il prodotto prima di acquistarlo. Freeware e PD sono forme di diffusione della cultura, pertanto stanno un gradino più in alto nella mia considerazione. Al massimo livello sta la FSF/GNU, col suo concetto di software totalmente libero. Ho in giro un paio di freeware, ed è probabile che pubblichi ancora varie cosucce.

GB: Nel suo lavoro e probabilmente anche nella sua vita privata ha già utilizzato strumenti telematici. qual'è il suo rapporto con essi, e — alla luce delle utopie del passato (villaggio globale, Xanadu) e di quelle dell'immediato futuro (Information Superhighway: Autostrada delle Informazioni) — cosa auspica per il futuro di questo settore?

EC: Non vedo grandi novità... a parte una completa rivoluzione del nostro modo di vivere! Parliamoci chiaro: nel giro di dieci anni, chi non saprà usare questi strumenti sarà come un contadino ai tempi della prima rivoluzione industriale. D'altra parte fra dieci anni gli strumenti saranno molto diversi, per cui è inutile impazzire per imparare i minimi dettagli di quelli odierni: meglio cercare di usarli con la minima fatica. Quanto ad auspicare... spero che non succeda come con la televisione e le radio "libere" (esperienza che ho vissuto in prima persona). Per fortuna il mondo civile è più attrezzato dell'Italia per difendersi; comunque la situazione attuale di Far West telematico non durerà a lungo, nel bene e nel male.

GB: Secondo lei, esistono ancora dei 'miti' dell'informatica, e — in caso di risposta affermativa — quali andrebbero sfatati?

EC: Se ne creano ogni giorno, e naturalmente andrebbero sfatati quasi tutti. In particolare, nessun processore, sistema operativo o linguag-

Urbano il Vigile

0	Forza
0	Agilità
1	Vulnerabilità
0	Bonus di combattimento
30	Vitalità

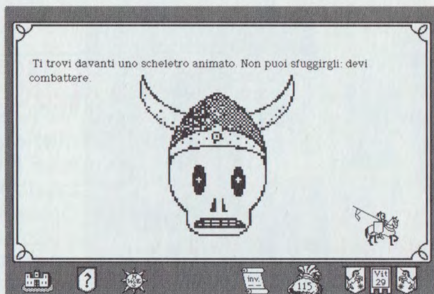
Si dia inizio all'avventura!

Scegli un personaggio già pronto:

Pffurn Von Ümlaut
Esteban lo Smilzo
Freculfo lo Svelto
Gil Cuordidragone
Gargar il Fosco
Aspar Spalle Larghe
Tiero il Diffidente
Urbano il Vigile

O crea il tuo campione:

Dea bendata, aiutami



Trovare in edicola opere software di Colombini non è difficile, ma provate a cercare questo gioco per Macintosh: si tratta di "In Cerca di Fortuna", pubblicato nel 1988.
Anche in questo caso prvale l'umorismo che ha sempre caratterizzato le opere dell'autore.

STANDARD

gio è nettamente "superiore" o, tanto meno, "eterno". Cambiando genere di mito, il miglior sistema informatico non renderà mai efficiente una burocrazia che efficiente non vuole essere. Quanto all'Intelligenza Artificiale, il Mito dei Miti... è meglio che provi a chiederlo al Suo computer.

GB: Come Lei ben sa, il mondo dell'informatica professionale vede da sempre le due piattaforme Macintosh e PC in netta opposizione, nonostante i tuttora utopici tentativi di creare un hardware capace di far convivere i divesi sistemi operativi senza aggiunta di 'optional' o di emulatori software: alla luce delle sue esperienze professionali e personali, qual'è secondo Lei il lato migliore e quello peggiore di entrambi questi 'mondi'? E, visto che da alcuni indizi traspare chiaramente che Lei utilizza ed ha utilizzato entrambi i tipi di CPU, come vive Lei questa "doppia personalità" informatica?

EC: Il lato peggiore dei Mac è la Apple... se non avessero voluto farne delle macchine d'élite, oggi sarebbero universalmente diffusi. Al momento, il loro 'value for money' è bassino rispetto ai PC, specialmente se misuriamo la potenza di elaborazione pura (sui PowerPC è troppo presto per dare un giudizio). Uso il mio Mac LC II come macchina da scrivere perché lo trovo comunque più produttivo del 486 a parità di programma (Word). Inoltre lo adopero per studi e ricerche. Per programmare preferisco invece il PC; per fortuna almeno i dischetti sono interscambiabili.

GB: Una parentesi meno seria, ma che sicuramente interessa molti aspiranti programmatori: il mondo dei giochi per computer. Alla luce delle Sue esperienze nel settore e dei recenti sviluppi in questo campo, qual'è la sua visione personale e professionale e quali consigli darebbe a chi si accinge a sviluppare software ludico?

EC: Meno seria? Ma stiamo scherzando? Nei giochi si trova lo stato dell'arte della tecnologia software, sin dai tempi del primo Ultima su Apple II. Comunque oggi è impossibile scrivere da soli un gioco a livello commerciale, e certamente non basta un programmatore: serve un team completo di buon livello e tanto, tanto lavoro. E poi non è sufficiente avere una buona idea; occorrono un'infinita cura dei dettagli e un collaudo su vasta scala.





Ecco le copertine di due 'reperti storici' della vita editoriale di Colombini: l'ormai leggendario corso ABC del Personal Computer e la più recente edizione del manuale "Scrivere un Gioco d'Avventura sul PC" (uscito la prima volta nei Quaderni Jackson).

GB: Parafrasando un noto conduttore televisivo, e rifacendoci anche ad una delle rubriche della rivista, Lei, Sig. Colombini, ce l'ha un "sogno nel dischetto"?

EC: Sogno? Vorrei tanto che ci fosse un linguaggio di programmazione pratico e divertente, col quale si potesse dare libero spazio alla fantasia, divertendosi a comandare il computer senza necessità di noiosi dettagli tecnici. All'inizio un linguaggio del genere esisteva, e si chiamava BASIC. Con il PET 2001 e l'Apple][ci divertivamo da matti. Da allora l'hardware è cresciuto, ma si sono diffusi solo i linguaggi da professionisti (come il C++) che richiedono lo studio di varie spanne di documentazione, o linguaggi come il Visual Basic, assai limitati e limitanti per chi li usa. A volte mi pare che l'invenzione di questa meravigliosa macchina per evitare lavori monotoni e ripetitivi sia servita soprattutto a creare nuovi lavori monotoni e ripetitivi, come la programmazione com'è intesa attualmente.
Lo so, a questo punto dovrei proporre qualcosa, ma... mi limito a constatare che scrivere un giochino al giorno d'oggi è assai più impegnativo di quanto non fosse dieci anni fa. vero è che anche i sistemi operativi sono rimasti parecchio indietro, ma questa non è una consolazione.

GB: Grazie. Un'ultima domanda, e scusi il gioco di parole: programmi per il futuro?

EC: Nulla di grandi dimensioni a breve termine. Dopo la faticaccia di PC Subito, vorrei finalmente riuscire a terminare un giochino freeware che aspetta da anni. Soprattutto, ho intenzione di studiare qualche linguaggio più potente e flessibile del macchinoso C++; al momento sto imparando i rudimenti di Scheme, un dialetto del Lisp particolarmente interessante, e sto seguendo (grazie a Internet) lo sviluppo del nuovo linguaggio Dylan da parte della Apple. Non ho la minima idea di quale sarà il mio prossimo lavoro, e ne sono contento.

Paint Shop Pro

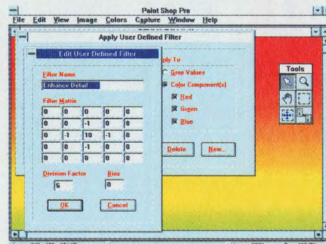
Diciamocelo pure, convertire un'immagine è un'arte. Non si tratta di prendere un file di un certo formato grafico e trasformarlo in un altro — bisogna saperlo fare con cognizione di causa!
Per fortuna, nel caos di programmi di conversione veri o presunti, PAINT SHOP PRO per Windows fa la parte del leone, presentandosi agli utenti come un vero maestro del settore. Attenzione quindi a non lasciarvi ingannare dalle apparenze, perché sotto la sua interfaccia utente scarna e primitiva pulsa un cervello da premio Nobel per la... grafica!

TRADURRE LE IMMAGINI

A molti sarà capitato — per hobby o per lavoro (a me molto spesso per entrambe le ragioni) — di avere tra le mani un file grafico dal formato inconsueto, vuoi perché vecchiotto vuoi perché proveniente da un sistema non-DOS.

Cosa fare in questi casi? Se la fortuna ci assiste, magari bastano un paio di passaggi e si riesce poi a lavorarci sopra con qualche risultato, ma se il destino quel giorno aveva deciso di giocarci un brutto tiro... beh, allora non rimane che fissare il monitor con lo sguardo allucinato e gli occhi iniettati di sangue.

Ebbene Paint Shop Pro può farci risparmiare un sacco di visite oculistiche ed oftalmologiche e numerosi mal di testa, mettendoci a disposizione un assortimento di ben 20 formati grafici[1] da utilizzare a nostra discrezione tanto in lettura (entrata) che in scrittura (uscita).



I 'DIALETTI' DELLA GRAFICA

I formati sono davvero i più disparati e alcuni alquanto insoliti, per cui è d'uopo elencarveli brevemente, anche perché in questo modo diamo la possibilità a chi non è proprio esperto di farsi una cultura in merito:

BMP/DIB - Device Independent Bitmap utilizzati sotto Windows oppure sotto OS/2.

CLP - Formato della ClipBoard di Windows.

CUT - Formato grafico del glorioso dr.Halo, la cui *palette*[3] è scorporata dall'immagine principale e viene memorizzata in un file separato con l'estensione .PAL.

EPS - Encapsulated PostScript File, il famoso formato al cui interno sono presenti elementi tanto pittorici quanto vettoriali. Si tratta di un file molto complesso e notevolmente esigente in termini di spazio, tuttavia è praticamente diffusissimo ovunque ci sia l'esigenza di produrre immagini a livello professionale per la stampa. Paint Shop Pro gestisce questo formato solo in uscita;

GIF - Nato da CompuServe, è probabilmente il più diffuso e il più riconosciuto fra gli standard di interscambio dell'immagine[2], e proprio per questa sua universalità dovrebbe essere il più adatto a produrre immagini da poter visualizzare ed editare praticamente ovunque (unica limitazione la *palette*[3] di 256 colori). Paint Shop Pro (da qui in avanti indicato per comodità con PSP) legge e scrive nel formato 87 e 89a, interlacciato e non.

IFF - Mitico Interchange File Format brevettato dalla Electronic Arts per i computer Amiga della Commodore.

Standard molto complesso per la presenza, al suo interno, di vari elementi non inerenti la **bitmap** pura, il quale viene letto e scritto da PSP tralasciando tuttavia ciò che non é **bitmap**;

IMG - Formato grafico per gli ambienti GEM, del quale PSP gestisce — sia in entrata che in uscita — il formato Old Style e New Style;

JAS - Formato grafico 'proprietario' (ovvero tipico del sistema cui appartiene e quindi non riconosciuto da altri sistemi) della versione 1.x di PSP stesso che, udite udite, si poneva come obiettivo la razionalizzazione dell'ancora non standardizzato formato JPEG;

JIF/JPG - Joint Photographic Group, potentissimo e notissimo formato per la compressione e l'archiviazione delle immagini *a 24 bit*[4];

LBM - Per i possessori di DeLuxe Paint... una porta aperta!

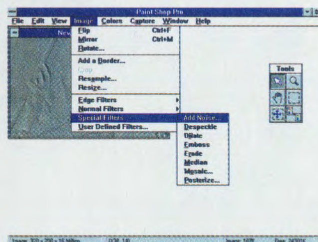
MAC - Quasi 'giurassico', questo formato monocromatico ma ancora piuttosto diffuso nel mondo del Macintosh della

---

1. L'ALCHIMISTA DELL'IMMAGINE
Esiste, fra le altre, anche una utility per DOS (di cui ci occuperemo a breve) chiamata Image Alchemy, che ne mette a disposizione addirittura 52 (tra cui alcuni utilizzati dal CNR e dalla NASA).

2. SPECIALE GIF
In questo numero di GigaByte il GIF la fa da padrone, con un articolo sull'argomento e persino la recensione di un intero CD-ROM dedicato a questo tipo di immagini.

3. PALETTE
PALETTE, in questo contesto, è la 'tavolozza' dei colori di un'immagine, ed ha a che fare con la già altrove citata quantità di 'bit' che la caratterizzano. Vi rimandiamo quindi a tale spiegazione.
In altri casi, invece, il termine 'palette' conserva il suo significato di 'tavolozza' ma si riferisce più che altro ad un 'pannello' di strmenti (tool) che in genere è 'floating' (svolazzante) e può essere quindi spostato a piacimento sullo schermo.



Apple, era il formato originale del programma di grafica pittorica MacPaint. Esistono migliaia di immagini (clip art) in questo formato ancora in circolazione su banche dati e CD-ROM;

MSP - Datato anche questo formato proposto da Microsoft Paint e legato alle versioni di Windows antecedenti alla 3.0. PSP ne riconosce, leggendolo e scrivendolo, tanto il formato Old quanto il New;

PCD - Per i possessori di un drive per CD-ROM compatibile con il nuovo standard ideato da Kodak ecco una vera manna: con PSP potrete finalmente leggere le vostre immagini fotografiche 'incise' su Photo CD dal laboratorio Kodak di vostra fiducia e registrarle in un formato più 'universale' per poterle, ad esempio, passare ai vostri amici o 'scaricare' su una banca dati a disposizione degli utenti telematici che vi si collegano. Il solo limite imposto da PSP è quello di utilizzare la versione[5] delle foto con risoluzione inferiore al formato 2048x3072 a 24 bit per pixel, che in ogni caso avrebbero richiesto ben 18.9 MegaByte per essere caricate;

PCX - Standard di fatto ma non meritato questo diffusissimo formato della ZSoft che PSP gestisce in entrata e in uscita nelle versioni 0/2/5;

PIC - Il formato delle immagini di Pictor/PC Paint;

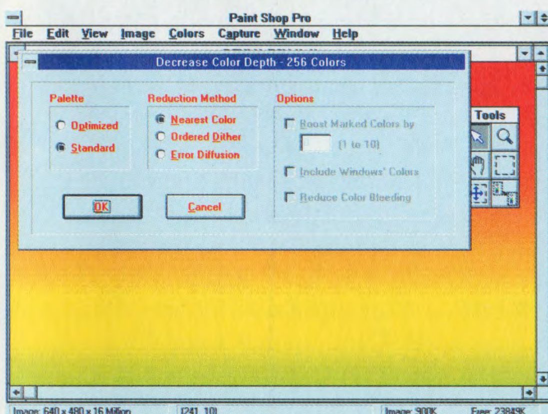
RAS - Lo standard delle immagini 'raster' provenienti dai sistemi grafici Sun Microsystems;

RLE - Formato tipico di Windows e CompuServe;

TGA - Standard meno comune rispetto al PCX e al GIF, ma popolare particolarmente in sistemi professionali di elaborazione delle immagini, in quanto corrispondente al *formato grafico proprietario* utilizzato dalle schede video *Targa* e *Vista* (prodotte da TrueVision);

WMF - Acronimo di Windows MetaFile: PSP ne interpreta la parte vettoriale trasformandola nella sua rappresentazione video e quindi rendendo pittorica l'immagine;

WPG - Formato appartenente al notissimo programma di videoscrittura WordPerfect, e di cui PSP legge e scrive le versioni 5.0 e 5.1.



medio

BITMAP O VETTORIALE

Sarà meglio chiarire subito questi due termini, visto che li incontrerete praticamente ogni volta che si parlerà di grafica. Il formato *'bitmap'* — ovvero a 'mappa di bit' e quindi formato da una serie di punti accesi o spenti e di diverso colore e luminosità - è praticamente un formato 'pittorico' legato alla struttura stessa dello schermo di un computer. Essendo formata da punti (*pixel*, da PICtureS ELement), l'immagine può subire modifiche (venire 'editata') soltanto in tal senso, e rimane strettamente legata, in quanto alla definizione di uscita su altre periferiche, alla risoluzione (numero di punti orizzontali e verticali che la compongono) con la quale appare sul video. Ne consegue che — se a video l'immagine presenta una risoluzione di 72 *dpi* (*dots per inch*, punti per pollice, la misura classica utilizzata per definire appunto il numero di bit/pixel contenuti in ogni pollice di schermo, e quindi la loro densità) — anche stampandola su una periferica capace di produrre immagini con risoluzioni più alte si otterrà lo stesso risultato di una stampa di qualità inferiore (le stampanti laser o a getto d'inchiostro, ad esempio, producono risoluzioni di 300 o anche 360 dpi).

Il formato vettoriale è composto, invece, come suggerisce il nome da *'vettori'*, ovvero da elementi geometrici bidimensionali dotati di attributi che ne contraddistinguono la lunghezza, la direzione e il verso. In genere gli elementi di un disegno vettoriale sono vere e proprie figure geometriche bidimensionali: linee rette o curve, cerchi ed ellissi, quadrati e rettangoli, figure irregolari. Queste figure posseggono tutte la caratteristica di essere rappresentate — nella memoria del computer — da una serie di informazioni su attributi come la lunghezza, l'orientamento, lo spessore o il colore, ed è così che il programma li gestisce, riproducendone l'aspetto sullo schermo. Questa loro caratteristica di disegno 'dinamico' — composto quindi da informazioni piuttosto che da punti — ne permette una incredibile manipolazione senza che venga mai compromessa la loro qualità di riproduzione tanto a video quanto in stampa. Inoltre, proprio perché basati su informazioni di cui il programma si serve per generarne l'immagine in uscita, i disegni vettoriali sono *'device dependent'* — ovvero sfruttano la risoluzione di uscita della periferica di stampa a cui vengono inviati, riuscendo così a produrre anche risultati di qualità elevata.

CONVERTIRE NON BASTA

Cosa vuol dire che non vi basta? Allora avete proprio intenzione di danneggiarvi la vista!

Scherzi a parte, avevamo già affermato, in apertura di articolo, che non è sufficiente limitarsi a leggere semplicemente il formato A e poi convertirlo nel formato B per poter dire di aver realizzato una conversione: durante questo processo è necessario infatti intervenire sulla palette[5] apportandovi i cambiamenti richiesti dalla situazione.

E tra le varie potenzialità di PSP, incontriamo, guarda caso, una serie di potentissimi comandi dedicati proprio alla gestione della palette.

L'argomento 'palette' — bisogna riconoscerlo — è un po' la 'bestia nera' anche di programmi commerciali di un certo livello professionale. Sotto DOS/Windows è infatti rarissimo trovare situazioni in cui la palette utilizzata vada fuori dai formati 'canonici' a 1/4/8/24 bit[4]: d'altronde a chi interessa un'immagine a 5 bit sotto DOS quando nessun programma la può leggere? Ma se vi capitasse, ad esempio, un amico possessore di uno dei primi sistemi Amiga della Commodore, avreste trovato qualcuno a cui quella immagine — coi suoi 5 bit di palette, né più e né meno — farebbe proprio comodo, visto che quei vecchi modelli di computer non riuscirebbero altrimenti a

4. QUANTI BIT, PREGO?
Quando, riferendosi ad una immagine, se ne dichiarano i 'bit' utilizzando una potenza di 2, tale valore è riferito alla quantità di informazioni di ognuno dei punti che la compongono, e quindi di valori come il colore, la luminosità, l'intermittenza, la saturazione cromatica, ecc. Da qui è possibile comprendere che una immagine 'a otto bit' contenga un numero minore di informazioni rispetto ad una, poniamo, 'a 24 bit: difatti, il numero di colori visualizzabili nei due casi è di 256 per la prima contro gli oltre 16 milioni per la seconda, quindi quest'ultima risulta molto più 'reale' di quella a otto bit. Da non dimenticare che 'maggiore numero di informazioni' significa inevitabilmente maggiore richiesta in termini di memoria e spazio su disco oltre che maggiore velocità richiesta per l'elaborazione dell'immagine in questione. Ne consegue a questo punto che l'immagine più 'semplice' è quella a un bit, dove questo indica semplicemente se il pixel è acceso (nero su fondo bianco) o spento (bianco su fondo bianco, quindi niente). Praticamente si tratta di immagini monocromatiche.

5. KODAK PHOTO CD
In questo tipo di CD le immagini registrate sono presenti in varie risoluzioni e quindi con diversi ingombri in fatto di memoria e di spazio su disco.

6. FINESTRE...STRETTE
Può accadere che, caricando un'immagine a 8 bit sotto Windows, quest'ultimo modifichi la sua palette per adattarla a quella dell'immagine. In questi casi torna utile la possibilità offerta da Paint Shop Pro di indirizzare 16 colori (fra quelli della palette relativa all'immagine) ai colori di Windows, evitando così il fenomeno descritto.

7. OPZIONE 'EMOSTATICA'
Strana definizione, questo 'bleeding' (sanguinamento). Ridurre il bleeding significa,in sostanza, limitare la perdita di sfumature cromatiche in un processo di riduzione del colore. Da non confondere col 'bleed' che in stampa si definisce 'full' quando una stampante può utilizzareil foglio 'al vivo' (cioè senza lasciare margine bianco).

8. ERRORI PREVISTI
Nelle riduzioni di colore l'errore è inteso come la differenza cromatica fra due colori adiacenti: il suo riconoscimento e il relativo adattamento della palette e del dithering permettono di ottenere passaggi di colore in grado di simulare otticamente una cromaticità che in realtà non esiste più.

9. ALGORITMO
Per coloro che non conoscono questo termine, diciamo brevemente che indica un sistema di regole e procedure di calcolo ben definite le quali conducono alla risoluzione di un problema attraverso un numero finito di opeazioni. La parola deriva dal nome del matematico arabo al-Khuwarizmi, a cui dobbiamo le basi dell'Algebra.

10. MATEMATICA DELL'IMMAGINE
Le 'curve di gamma' e altri fattori di controllo sulle componenti di colore, luminosità, contrasto e altri aspetti di un'immagine digitale rappresentano veri e propri valori prodotti da complesse elaborazioni matematiche. Per fortuna tutto ciò rimane nascosto all'utente finale, che può anche permettersi di variare i valori stessi agendo in modo diretto attraverso strumenti grafici che producono un risultato visibile e concreto e danno quindi la possibilità di sperimentare liberamente ed empiricamente

11. CATTURARE L'IMMAGINE
Sull'argomento degli 'screen grabber' stiamo preparando uno speciale che vi presenterà tutto il meglio che potete trovare in circolazione per catturare le immagini dei vostri programmi o giochi preferiti sotto DOS, Windows e Macintosh. Non perdetevelo!

visualizzarla.

Come fare quindi per 'tradurgli' tutte quelle immagini tanto agognate? Semplice, fatelle leggere al nostro PSP riducendo poi la palette a 32 colori esatti, salvatela in formato IFF... e il gioco è fatto!

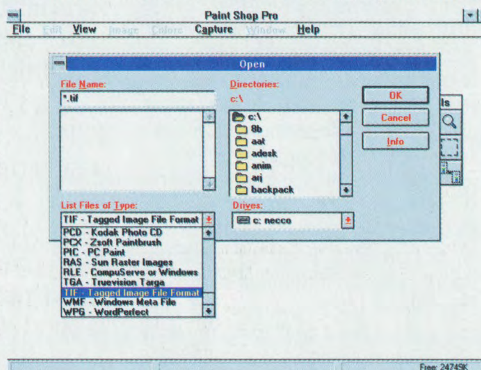
E già che ci siete, andate da quel vostro amico che si vanta di utilizzare un programma professionale e costosissimo come Picture Publisher della MicroGrafx, e sfidatelo a fare lo stesso...

THE SHOW MUST GO ON

Ma le meraviglie di Paint Shop Pro non finiscono qui: l'abilità di riduzione della palette da 24 bit a 16, 15, 8 o anche meno è corredata da una serie di parametri che limitano notevolmente la perdita di dettaglio (molto frequente in questo tipo di operazioni). Ad esempio, nelle immagini a corredo dell'articolo abbiamo realizzato una sfumatura a 24 bit per poi convertirla in soli 48 tonalità di colore, ed essa ha subito una perdita di qualità praticamente invverritibile.

PSP permette di ottimizzare a propria discrezione la palette oppure di utilizzare quella standard, inserire *i colori di Windows*[6] oppure 'abbattere' il *bleeding*[7] e gestire in maniera ottimale gli *errori*[8] avvalendosi dell'*algoritmo*[9] di *dithering* detto "di Floyd-Stainberg" (si tratta di uno dei migliori *algoritmi a 'diffusione d'errore'* oggi esistenti riuscendo così a creare, anche nelle situazioni più difficili (le sfumature) dei veri e propri 'piccoli miracoli'.

Oltre che sulla riduzione cromatica, PSP ci mette in grado di intervenire in modo professionale e con grande precisione anche sulla luminosità e sul contrasto dell'immagine, applicare delle **correzioni di gamma**[10], oppure di invertire l'immagine realizzandone un 'negativo', di trasformarla da immagine a colori a immagine a toni di grigio, di applicarvi degli effetti di 'solarizzazione' e persino di variarne i valori RGB (intervenendo sulle componenti di



Rosso, Verde e Blu).

PSP consente inoltre la rielaborazione ogni singolo colore delle palette modificate, consentendone poi la memorizzazione per un utilizzo successivo su altre immagini.

Anche dal lato 'filtri' (vengono definiti così gli 'effetti speciali' applicabili alle immagini in un programma di elaborazione grafica) la dotazione di PSP è notevole, e — sebbene non sia molto diversificata — si piazza bene in termini di velocità d'esecuzione.

Tra i filtri disponibili troviamo quello per l'accentuazione dei dettagli, per il tracciamento dei contorni e dei bordi o quelli — particolarmente utili nelle manipolazione delle immagini acquisite da scanner — di sfocatura (*Blur*) o accentuazione della nitidezza (*Sharpen*).

Non manca qualche filtro particolarmente 'creativo' come il rilievo, l'erosione, la posterizzazione, il mosaico e l'aggiunta di disturbo.

Dulcis in fundo un filtro programmabile dall'utente per esplorare l'infinito mondo della matrici.

facile

DITHERING & TONI

Ci sono sostanzialmente due modi di rappresentare un'immagine al computer: il sistema più realistico è consiste nel conservare una certa 'realtà' dei colori attraverso l'utilizzo di una palette abbastanza estesa, e quindi con la riproduzione di numerose tonalità e sfumature di colore. Questo però richiede spesso una certa potenza di elaborazione e una certa quantità di memoria, e quindi schede grafiche idonee. Il problema viene risolto producendo l'altra modalità di rappresentazione, dove le tonalità di colore vengono 'simulate' attraverso un calcolo che ne riduce la quantità cercando nel contempo di mantenere l'aspetto originale.
Si tratta appunto del famoso 'dithering', per mezzo del quale i pixel vengono 'ottimizzati' con l'obiettivo di creare abbinamenti di un minor numero di colori in grado di creare comunque l'effetto cromatico originale.

IMMAGINI CATTURATE

Come a dimostrare la loro generosità oltre che la loro indubbia bravura, i ragazzi della JASC Inc. hanno pensato bene di inserire nel loro programma un utile 'screen/window/area grabber'[11], molto utile e in alcuni casi più veloce del procedimento di salvataggio e caricamento.

LAVORARE 'IN DIFFERITA'

Il fatto che PSP sia stato pensato per essere un convertitore prima che un programma di gestione grafica di tipo tradizionale è dimostrato dal comando di 'batch conversion' che consente di creare una 'coda' di file da convertire in modo del tutto trasparente e automatizzato, caratteristica che si rivela particolarmente utile e comoda per grosse moli di lavoro.

UN PROGRAMMA PER TUTTI

In definitiva ci troviamo di fronte ad un pacchetto che ha raggiunto, con la versione 2.01, la piena maturiotà professionale. Che siate degli 'smanettoni' o dei seri e compiti professionisti della grafica, Paint Shop Pro è sicuramente lo strumento grafico da tenere sulla vostra scrivania.

Un applauso ai ragazzi della JASC Inc., quindi, e non dimenticate di registrarvi!

LUI E' MEGLIO DI ME?

Per la famosa serie "il desktop del vicino è sempre più verde (d'invidia)" cominciamo col presentare in questo numero una rubrica dove tutti hanno la possibilità di trovare (e di mettere) tutto ciò che — secondo loro — è meglio (o peggio) realizzato nel sistema operativo dell'una o dell'altra piattaforma hardware.

E ricordiamo, ai più sbadati, che questa rubrica non ha niente a che fare con i surgelati...

Se proprio volete saperlo, in questa 'arena' si scontreranno 'amichevolmente' utenti di *MicroSoft Windows*, di *OS/2*, di *GeoWorks*, di *Apple System 7* (ma anche 6.7), di *DR-Dos*, di *MS-DOS* e qualsiasi altro sistema operativo, cercando di pubblicizzare i pregi e denunciare pubblicamente i difetti del proprio sistema operativo.

Una sorta di 'forum', insomma, proprio sullo stile di quelli telematici. Ma non solo.

Ci saranno anche spazi per vedere fino a che punto si spinge la famosa **'emulazione'** software e hardware, dal semplice 'scimmiottamento' all'utilizzo vero e proprio degli applicativi di sistemi 'concorrenti'.

E infine, uno spazio umoristico rubato alla rubrica *A Bit of Humour*: una rassegna di tutti quei programmi, immagini e file in genere dedicati alla 'guerra dei mondi' fra sistemi e piattaforme, pescati ovviamente da tutte le fonti disponibili: carta, CD-ROM, linea telefonica, pellicola cinematografica...

E ricordatevi, qui più che altrove, l'importante non è vincere, ma partecipare: mettetecela tutta e raccogliete quante più munizioni possibili fra quelle che abbiamo appena descritto, perché la battaglia è appena cominciata.

LE DISTANZE SI ACCORCIANO

Cominciamo col mettere in campo due squadre rivali 'famose': gli utenti PC e Macintosh...

La storia dell'evoluzione di queste due piattaforme hardware è costellata di episodi anche di un certo peso legale, con tentativi dall'una e dall'altra parte di offrire agli utenti sempre 'qualcosa in più' rispetto alla concorrenza, cercando nel contempo di evidenziare i difetti del 'nemico' di fronte alle proprie virtù.

Eppure, nel corso degli anni, i due mondi si sono andati avvicinando. Soprattutto grazie alle case di software e ai singoli programmatori.

Pensate ad esempio al problema di far leggere ad un PC i dischi nel formato Macintosh e viceversa.

Qualche anno fa, nonostante i Macintosh cominciassero a diventare molto **'aperti'** con la serie II[1], era quasi impossibile, per un PC, leggerne i famosi dischi 'a velocità di rotazione variabile' da 800 Kbyte.

Dico 'quasi' perché io stesso, a quel tempo, possedendo un Mac II e un AT 286, riuscii a procurarmi una (allora) costosissima scheda che rendeva capace quest'ultimo di emulare — coi drive DOS che già allora utilizzavano i dischi da 1,4 Mbyte — il sistema di lettura-scrittura del Mac e quindi di utilizzare in lettura e scrittura i dischi Mac HFS[2] da 800 Kb.

Come spesso accade, Legge di Murphy o del mercato tecnologico,

---

facile

VOGLIA DI CRESCERE

Nella storia del personal computer c'è sempre stato un ingrediente 'magico' che ha permesso tante volte a dei modelli anche limitati una certa sopravvivenza e una certa integrazione 'tecnologica': l'apertura all'espandibilità.
Sono state proprio le 'porte' di espansione (la famosa 'user port' negli home computer prima e gli 'slot' di espansione dei personal successivamente) a permettere la nascita di 'cartucce' e 'schede' tali da mutare completamente le caratteristiche di un computer, aumentandone ad esempio le capacità di memorizzazione interne (espansioni RAM) o esterne (interfacce per memorie di massa più capaci e più veloci), la velocità (schede acceleratrici o coprocessori), la compatibilità (schede di emulazione), la potenza elaborativa (cartucce con linguaggi o 'estensioni'), o le funzioni di input/output (schede di acquisizione audio e video, schede sonore e musicali, ecc.).
Ma il loro ruolo lo hanno avuto anche le 'semplici' porte di comunicazione seriali o parallele, attraverso le quali è stato possibile, tantissime volte, dialogare con sistemi hardware praticamente 'estranei'.
Quando scegliete un computer, allora, informatevi proprio sulle sue potenzialità di 'crescita' e sulla '*apertura verso l'esterno*' di cui è capace: potrete così contare su una sua maggiore longevità.

---

1. SE: Espandere il Sistema
In effetti il primo Macintosh a offrire una via di 'espansione' è stato l'SE, ancora appartenente alla leggendaria serie 'compatta' col monitor monocromatico incorporato da nove pollici.
Si trattava di un solo *slot* e quindi ciò limitava la 'crescita' ad un solo obiettivo, ma qualcuno (Radius in testa) riusciva già allora ad abbinare due diverse espansioni in un unica scheda (Es. accelerazione e uscita video esterna).
Fu con l'avvento del Macinstosh II che il numero di slot si moltiplicò improvvisamente, offrendo alle macchine Apple persino una incredibilmente efficiente compatibilità hardware verso il mondo MS DOS grazie a schede di emulazione come quelle della Orange.

2. HFS
Con la definizione Hyerarchical File Sistem (sistema gerarchico di archiviazione) si vuole descrivere proprio quel tipo di organizzazione dei file che ha dato poi origine ad altre definizioni come 'ad albero', 'radice' e simili. Difatti si riferisce alla struttura omonima, dove da un archivio principale si 'dipartono' diverse ramificazioni, le quali a loro volta possono dare origine a ramificazioni successive, fino a che si giunge ai singoli file e non più ad un archivio che ne contenga. Un altro modo di 'vedere' la cosa consiste nel descriverla come una serie di 'livelli' sempre più bassi, un po' come le 'scatole cinesi' o le 'matrioska' di origine sovietica.

3. FLOPPY 5,25 PER MAC
A dire il vero erano già stati realizzati, in precedenza, dei passi in tal senso da parte di case che producevano hardware e software per Mac: basti citare la Dayna Software, che coi suoi drive da 5,25 e il software *DOS Mounter* aveva aperto agli utenti Mac SE (il primo con un accenno di 'apertura' grazie al singolo *slot di espansione*) una nuova via per i 'traffici' digitali verso il mondo DOS.

4. SCAMBIARE DATI
Dello scambio di dati fra computer e programmi diversi parliamo naturalmente anche nella rubrica On Line, ma questo argomento sarà soprattutto oggetto di una serie di articoli e anche di recensoni di utility shareware dedicate all'argomento.

dopo neanche un anno i nuovi modelli Macintosh montavano di serie i 'super-drive' in grado di leggere e scrivere dischetti da 1,44 Mbyte tanto in formato Mac che in formato MS-DOS. Non solo, proprio grazie a questo nuovo formato, per dimostrarmi che avevo praticamente buttato via l'oltre mezzo milione della scheda sopra citata, la ReeveSoft tira fuori una utility shareware in grado di leggere e scrivere sui dischi Mac da 1,44 Mbyte, il famoso *Mac-Ette*, seguito poi da *MacSee*, tutt'ora campioni imbattuti in questo tipo di emulazione.

Ma questo episodio 'evolutivo' ci serve non per dimostrare la già nota rapidità del *'processo di obsolescenza'* che colpisce prima o poi qualsiasi hardware o software, bensì per dare un primo esempio di come due mondi così lontani abbiano iniziato ad avvicinarsi[3].

Un'altra serie di 'passi' verso l'integrazione nello scambio dei dati — ovvero verso la compatibilità dei documenti digitali prodotti attraverso i programmi sull'una e sull'altra piattaforma — l'hanno poi intrapresa grandi case di software come Adobe, Aldus, Quark, Frame Technology e la stessa MicroSoft (oggi sono molte di più, naturalmente), coi loro prodotti per la videoscrittura, l'impaginazione e la grafica. Oggi è praticamente possibile realizzare un'impaginazione, ad esempio, con Aldus Page Maker per Windows e poi farlo leggere al suo *'alter ego'* su Macintosh, e così con gli altri programmi.

facile

INVITO ALLA TOLLERANZA

Ci è capitato, ultimamente,di leggere un ennesimo invito alla saggezza riguardo a questo tipo di 'scaramucce'. Se ne parla sull'edizione Autunno-Inverno 94 del catalogo di splendidi volumi di informatica della californiana Sybex, in una introduzione ad una delle sezioni. Il trafiletto si intitola *"The PC Wars: Clash of the Titans"* (*La Guerra dei PC: Scontro di Titani*), e vi si leggono premesse del tipo "Sebbene nettamente inferiore nel numero (di installazioni; NdT) (si tratta di un rapporto di circa 10:1), il Mac ha goduto della lealtà di milioni di utenti e della dedizione di molte grosse industrie. [...] Gli 'eruditi' del Mac sanno che le loro macchine sono superiori ai PC compatibili, e gli utenti PC snobbano il Mac ritenendolo un giocattolone per i tecnofobi.".
Ma la splendida conclusione, alla quale ci piace applaudire, è più o meno questa: "Considerazioni finali? La battaglia fra computer può andare ancora avanti per anni (e lo farà). Ma, per l'utente finale, è molto più saggio non permettere che le differenze dettate dalle caratteristiche dei sistemi si trasformino in ostacoli alla produttività. Lasciamo che siano i costruttori a occuparsene mentre producono gli strumenti informatici per le generazioni a venire, e facciamogli semplicemente capire ciò di cui abbiamo bisogno — senza badare se siamo utenti di Mac o di PC." (Tratto dalla fonte citata, e quindi (c)1994 della Sybex[5] Inc, Alameda CA-USA).

LO SCAMBIO DEI DATI

Ma come è avvenuto, in passato, lo scambio dei dati fra le varie piattaforme hardware e, soprattutto, fra i programmi di cui erano dotate? Quali sono stati gli ostacoli a questa 'comunicazione' e quali i 'compromessi' che hanno permesso di superarli?

Fino a qualche anno fa, ad esempio, volendo scambiare dei testi redatti su un PC e un Macintosh, ci si trovava di fronte a due possibilità: utilizzare il semplice testo *ASCII* o un formato un po' più complesso come *RTF* (*Rich Text Format*), il quale però non sempre funzionava come avrebbe dovuto.

Ma anche il semplice passaggio di testi in formato *ASCII* 'puro' non era realmente tale: né semplice né puro, insomma.

Infatti spesso si doveva ricorrere a programmi di *'filtratura'* su entrambi i sistemi per eliminare nel passaggio tutti i caratteri *'estranei'* all'altro sistema, soprattutto per ovviare al problema degli *'accapo'* (*line feed*) e delle accentate, ma anche per cose peggiori.

E che dire dei *formati grafici*? Si era costretti a convertire persino il *TIFF*, che avrebbe dovuto essere uno standard. Non parliamo poi dell'*EPS*.

A poco a poco, furono le stesse software house a dotare i propri applicativi di sempre più potenti funzioni di *'export'*, mettendoli in grado di registrare i documenti in una sempre più ampia serie di formati, alcuni anche 'stranieri': ad esempio *Corel Draw 2* poteva già esportare nel formato *Adobe Illustrator* (col

medio

EMULATION STORY

Nella storia del personal computer c'è una lunga serie di episodi di emulazione più o meno riuscita. Dal *C64* che tentava di emulare lo *ZX Spectrum* della Sinclair riuscendone a far girare i programmi Basic e simulandone le variabili di sistema, oppure a tutte le emulazioni *CPM* che hanno 'infestato' tanto la macchina Commodore soprattutto in versione 128 quanto l'*Atari ST* e i PC stessi, ai veri e propri 'emulatori' che facevano funzionare, già diversi anni fa e quando erano ancora degli 'scatoloni chiusi', il software Macintosh o MS-DOS sull'Amiga (*Amax* e *Transformer*) o sull'ST (*Magic Sac/Aladin* e PC *Ditto*).
Oggi l'architettura 'aperta' dei personal consente la realizzazione di schede hardware capaci di emulare quasi perfettamente (a volte con risultati sorprendenti e quasi incredibili) un tipo di computer sull'altro: è il caso delle schede *AT Once*, *Amax II+* ed *Emplant* su Amiga, oppure delle schede della *Orange Micro* su Mac, o della scheda *Chameleon* su PC.
Eppure la sfida dell'emulazione software continua, al punto che propio il mese scorso di vociferava di un nuovo prodotto commerciale dal costo irrisorio capace di permettere un'emulazione così reale del PC sui nuovi *Power Macintosh* da raggiungere le prestazioni di un *DX2-66* o persino di un *Pentium*.
Sul PC, invece, la carta l'hanno giocata i programmatori shareware, che soltanto da qualche mese hanno realizzato *XCutor PC*, un programma in grado di far girare su PC il software del Macintosh, anche se solo in modalità bianco e nero. Ma di tutto questo parleremo nei prossimi numeri. Seguiteci.



formato .AI) leggibile su Mac, e *Word per Windows* inserì molto presto la possibilità di salvare in formato Word per Macintosh[4].

Come dicevamo, oggi l'interscambio fra programmi e computer è divenuto una cosa naturale, e quasi sempre avviene senza intoppi.

PIU' CHE EMULARE, IMITARE

A parte i notissimi tentativi di 'emulare' via software o hardware, esiste anche un altro modo di 'truccare' il proprio computer in modo da farlo semplicemente somigliare a quello della 'concorrenza': è il risultato che si ottiene con l'utilizzo di quelle utility (soprattutto shareware) che permettono di emulare l'interfaccia utente dell'altro sistema.

E non pensate che si tratti soltanto di 'ritoccare' Windows per dargli un aspetto 'macintoshiano': si arriva ad una tale perversione da costringere il famoso sistema operativo grafico della MicroSoft (e persino lo stesso System della Apple) a permettere l'utilizzo 'diretto' della famigerata gestione 'a linea di comando' del DOS.

Di questi programmi oggi ne circolano molti, e sarà interessante proporveli di volta in volta per scoprire assieme che cosa possono avere di buono da offrire al di là della semplice 'imitazione'.

TUTTO UNO SCHERZO

Infine, non potevano mancare le 'scaramucce' fra gli utenti dei due sistemi. Abbiamo scovato di tutto, e spesso ci siamo davvero divertiti a far girare gli scherzi e gli 'sberleffi digitali' che programmatori in vena di umorismo e con tanto tempo libero a disposizione hanno realizzato nel corso degli anni.

E poi ci sono le vignette e i file grafici digitalizzati con lo scanner o realizzate direttamente a video, che non mancheranno sicuramente in questa rubrica.

Vi proporremo anche questo tipo di software e di immagini, sempre con l'invito a partecipare, magari facendoci pervenire voi stessi del materiale che potrebbe risultare interessante per questo spazio.

TESTIMONIANZE

Non dimenticate, comunque, che questa rubrica di GigaByte raccoglie soprattutto le testimonianze di chi ha vissuto e vive il conflitto o l'integrazione fra i vari sistemi.

Siete caldamente invitati a farci avere racconti di esperienze personali o di cui siete stati messi al corrente, perché non potebbero trovare miglior accoglienza di quella della rubrica Arena.

divertente

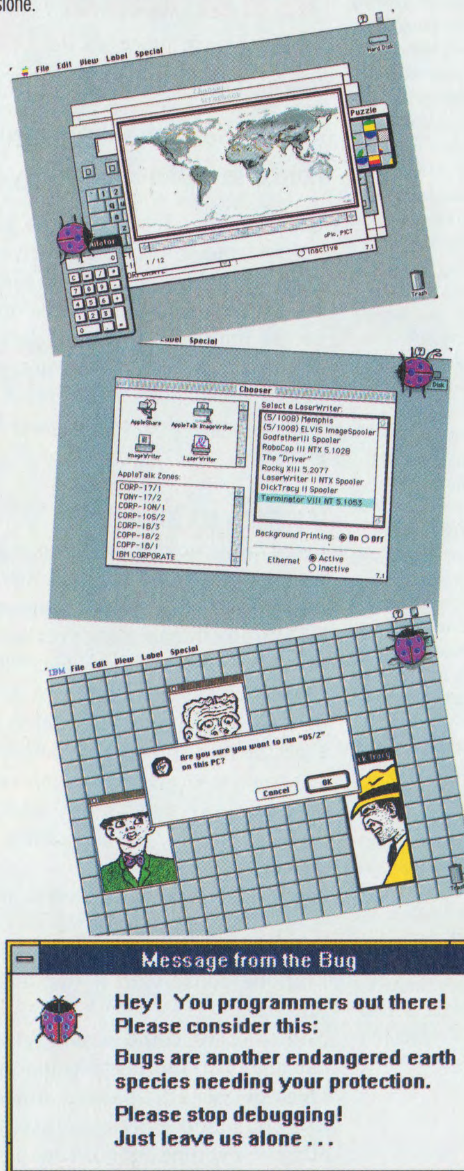
THE BUG

Guardate cosa abbiamo scoperto nel ciberspazio: una animazione simpaticissima (gli utenti Mac dovrebbero ugualmente trovarla tale) che prende scherzosamente in giro l'interfaccia grafica Macintosh.

Vi assicuriamo che è tutta da vedere, anche perché la qualità della grafica e la fluidità dell'animazione sono davvero ottime.

Il bello di questo 'cartone animato' è — tuttavia — che il software utilizzato per la sua realizzazione proviene proprio dal mondo Macintosh: si tratta di *Macromind Director*, un programma di *authoring* multimediale molto famoso (nello stesso formato è stata realizzata anche una guida multimediale interattiva a *Internet* che presenteremo sul prossimo numero) nella rubrica *OnLine*).

Se volete vedere in azione il simpatico insetto (vi garantiamo che ne vale la pena) 'pescatevi' il file THEBUG.ZIP dagli archivi 'on line' di GigaByte (attraverso il servizio telematico Pegaso), e buona visione.



5. GUIDE PREZIOSE
La Sybex pubblica ottime guide pratiche di software applicativo, ma anche su giochi e argomenti particolari, per PC e Macintosh, per il momento disponibili solo in lingua inglese, ed è possibile reperire molti titoli, e il catalogo stesso, presso la fornitissima Libreria Hoepli di Milano. Se volete mettervi in contatto trovate indirizzo e telefono nell'indice delle aziende in fondo alla rivista.

STANDARD

1. THE ORIGINAL
La frase originale della *'Legge di Murphy'* viene in genere espressa con *"If anything can go wrong, it will"*. Negli Stati Uniti la *Legge di Murphy* è stata persino inserita nei dizionari, accompagnata dalla definizione del principio a cui si riferisce, e naturalmente ha dato origine a tutta quella serie di gadget (spille, magliette, poster, quadretti, adesivi, ecc.) che gli americani immancabilmente fanno fiorire intorno a tutti i fenomeni di una certa rilevanza.

2. HACKER is not CRACKER
Approffittiamo per cominciare a mettere i puntini sulle i, e rammentare a tutti coloro che fino ad oggi hanno fatto un uso improprio di questo termine che la parola *'hacker'* presa nel suo significato originale non ha (nonostante la 'durezza' del termine inglese da cui deriva) alcun attributo negativo, anzi sta ad indicare tutti coloro che utilizzano intensivamente il computer e quindi in maniera intelligente e produttiva. Gli 'utenti in gamba', insomma, che in inglese vengono definiti *'computer smart'* (chi ci sa fare, è in gamba, col computer).
La famosa e monumentale opera *"The Hacker's Dictionary"* (di cui parleremo in uno dei prossimi numeri fornendovi anche il file relativo) offre una lunga serie di definizioni positive del termine, tutte incentrate sulla descrizione di una persona che utilizza le sue compenteze informatiche per superare i limiti imposti da un programma o da un sistema riuscendo a produrre così ottimi risultati, e in definitiva un individuo di cui è eveidente la passione per l'informatica in tutti i suoi aspetti. Quando invece ci si riferisce a coloro che si servono delle loro competenze informatiche per superare sistemi di protezione di programmi software o reti telematiche, tanto per una sfida personale quanto per scopi poco puliti, il termine utilizzato è invece *"cracker"*. Questa definizione deriva dal verbo *'to crack'*, intesa nell'accezione di 'decifrare' e ha dato origine anche al termine *'crackerjack'* o *'crackajack'* (asso, persona abilissima o espertissima), in ogni caso anch'esso positivo.

facile

GIGABYTE E L'HUMOUR
Non ditelo in giro, ma GigaByte non è una rivista seria. Non fraintendeteci, ci riferiamo ai toni e non ai contenuti (i contenuti poco e per niente seri sono chiaramente dichiarati tali), in quanto la nostra mentalità ci proibisce di assumere i toni tipici di una rivista 'informatica' tradizionale.
Riguardo ad altri contenuti 'faceti', comunque, provate a dare un'occhiata alla rubrica Arena, dove citiamo il famoso demo anti-Macintosh "The Bug" e altri programmi simili presenti su entrambe le piattaforme hardware.
Neanche le altre rubriche sfuggono alla micidiale legge del ridicolo: in una delle prossime puntate di *Pixel Media*, ad esempio, parleremo delle pubblicazioni digitali dedicate all'umorismo. Una puntata da non perdere.

Murphy & Co.

Isaac Newton scoprì la legge della forza di gravità. Albert Einstein il principio della relatività. Poi fu la volta di Murphy...

Ci sono leggi che regolano il funzionamento dell'Universo: principi, assiomi e teoremi che immancabilmente e ineluttabilmente confermano se stessi ogni giorno.
Non stiamo parlando della relatività einsteiniana, nè della gravità newtoniana, perché sarebbe stato quantomeno irriverente ospitare simili argomenti in una rubrica come questa.
La scienza a cui abbiamo dedicato questo primo appuntamento con l'umorismo informatico è invece più che altro una filosofia, un insieme di concetti e di teorie che ogni utente informatico (e non) dotato di un pizzico di buon senso dovrebbe conoscere, pena la possibilità di soccombere sotto il tragico peso degli eventi.

In principio era Murphy

Era il 1949, quando un certo ingegnere graduato dell'aeronautica militare americana, tale capitano Ed Murphy (niente a che vedere col nostro simpaticissimo Eddy), riferendosi probabilmente ad una serie di risultati 'imprevisti' dei suoi esperimenti espresse una considerazione che — ancora più imprevedibilmente — avrebbe poi fatto il giro del mondo: *"Se qualcosa può andare storto, lo farà"* [1].
Sebbene abbia assunto diverse sfumature, la Legge di Murphy — come è stata poi battezzata — ha comunque conservato il suo senso originale.
Non solo, ma come accade spesso per quello strano magnetismo psichico di cui tutti abbiamo almeno una volta fatto esperienza, essa ha attirato a sé una lunghissima lista di affermazioni simili, e continua a farlo ancora oggi in un processo che probabilmente non avrà mai fine, come non avranno mai fine i problemi e gli imprevisti nella vita dell'essere umano.

Da cosa nasce cosa...

Ma cosa affermano le altre *'leggi'* a corollario o comunque attinenti il principio enunciato dall'ing. Murphy?
Si tratta di principi validi per tutti, e quindi universali e verificabili quotidianamente: qualcuno potrebbe definirli con superficialità 'ovvietà quotidiane', ma la loro forza e la loro presunta 'scientificità' sta proprio nell'essere così spesso chiamate in causa.
Basta prendere ad esempio quelle che seguono e accompagnano proprio la 'legge originale':

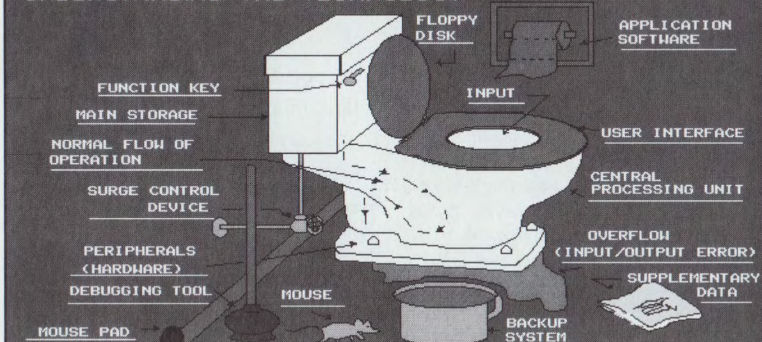
Primo corollario: "Lasciate a se stesse, le cose tendono ad andare di male in peggio"
Secondo corollario: "E' impossibile rendere qualcosa 'a prova di idiota'. Gli idioti sono così ingegnosi."
Costante di Murphy: "Un materiale subirà sempre un danno proporzionato al suo effettivo valore."
Revisione Quantizzata alla Legge di Murphy: "Le cose vanno male tutte assieme."
Commentario di O'Toole: "Murphy era un ottimista."

E così via, in un crescendo di quello che in apparenza potrebbe sembrare puro cinismo (e in un certo senso lo è) ma che in fondo si rivela soprattutto una simpaticissima filosofia di vita, grazie alla quale si riesce spesso ad accettare gli eventi semplicemente per quello che sono. Un po' come lo *Zen*, insomma, quella filosofia orientale tanto cara agli *hacker*[2].

Murphy & Co...mputer?

Se fra voi c'è qualcuno che sta chiedendosi cosa c'è di tanto attinente ai computer e all'informatica in questa storia delle *Leggi di Murphy*, stia pure tranquillo: c'è molto materiale, anzi tantissimo.
All'interno dei file da noi consultati (e che in ogni caso potrete reperire seguendo le indicazioni del riquadro *.DOC*) abbiamo persino trovato delle *"Leggi della Programmazione"*, fra cui:

Prima Legge: "Qualsiasi dato programma, una volta funzionante, è obsoleto."
Seconda Legge: "Qualsiasi dato programma, costa di più è impiega più tempo."
Terza Legge: "Se un programma è utile, dovrà essere modificato."



INFORMATICA... DA GABINETTO - Chi non conosce questa immagine non lo faccia sapere a nessuno, altrimenti verrà guardato con disprezzo ed evitato da un sacco di informatici 'seri'.
Di serio c'è comnque poco, nella 'caricatura' che ha fatto il giro delle università di tutto il mondo e in seguito di molti altri ambienti informatici. Ma del resto, anche questa è una forma di 'elaborazione dati'.

Quarta Legge: "Se un programma è inutile, andrà documentato."
Quinta Legge: "Qualsiasi programma si espanderà fino ad occupare tutta la memoria disponibile."
Sesta Legge: "Il valore di un programma è proporzionale al peso dell'output che produce."
Settima Legge: "La complessità di un programma cresce fino a superare le compentenze del programmatore preposto alla sua manutenzione."
...e così via, snocciolando una considerazione dopo l'altra, e a queste leggi generali fanno da corollario anche applicazioni riferite ad esempio a situazioni specifiche legate ad esempio all'ambiente universitario, come quella Legge della Programmazione che recita:

"Spesso il semplice fatto di aver chiamato un assistente provoca la soluzione di un problema. Questo fenomeno viene definito fattore di 'Presenza dell'Assistente'. Nel processo di riflettere sul problema per poterlo accuratamente e completamente descrivere all'assistente, lo studente stesso giunge spesso alla sua soluzione."

In ogni caso le *'leggi'* raccolte da *Bloch* per *fini editoriali e commerciali*[4] (vedi riquadro .DOC nella sezione ON BOOK), ma soprattutto da altri volenterosi per fini di semplice diffusione attraverso le reti telematiche o la distribuzione di materiale software, sono diventate inevitabilmente oggetto di applicazioni informatiche: servendosi di una *utility*[3] come *QUOTE* (citata nel *.DOC* di questo articolo) oppure appositi programmi abbinati proprio alle 'Leggi di Murphy' diventa possibile far comparire sul nostro schermo una frase scelta a caso fra quelle presenti nel file di testo ad ogni partenza (*boot-up*) del computer, oppure attraverso l'esecuzione del comando corrispondente al nome del programma mentre si è nel prompt del DOS.
A tutti coloro che hanno qualcosa da obiettare sulla validità di un simile *optional* possiamo semplicemente far notare che non è obbligatorio installarlo, ma possiamo anche garantirgli che si tratta di un ottimo antidoto contro lo stress, rivelandosi col tempo una scuola filosofica validissima.

3. F-UTILITY
Questo dovrebbe essere il termine più appropriato per indicare quei programmi in grado di seguire operazioni che in fondo non sono di una vera e propria utilità, ma hanno scopi puramente ludici o umoristici. Memorizzatelo, perché potreste incontrarlo ancora.

4. NOTA SUL COPYRIGHT
Tutte le frasi riportate sono state tradotte, dove non diversamente specificato, direttamente da quelle in lingua inglese presenti nei documenti elettronici reperiti su Internet o in altri archivi telematici o informatici, ivi compresi i CD-ROM che raccolgono tale materiale.
L'attinenza e quindi ogni riferimento alle opere di Arturh Bloch, le quali sono copyright della casa editrice americana Price/Stern/Sloan Publishers Inc. e, per il nostro Paese, della Longanesi & C. (vedi riquadro .DOC), è naturalmente inevitabile come il verificarsi delle situazioni espresse nelle leggi stesse, e quindi non proprio casuale, visto che il Sig. Bloch ha semplicemente raccolto il materiale sparso un po' dappertutto alla stessa stregua di chi ha compilato i file da cui noi abbiamo attinto.
Tutto considerato, in effetti non esiste un unico vero autore a cui riferire l'idea originale.
L'unico nome di autore di cui si potrebbe essere certi sarebbe proprio quello di Murphy, ma — come recita la famosa Teoria di Nagel sulle Origini della Legge di Murphy — "La legge di Murphy non è stata scoperta da Murphy, ma da un altro uomo con lo stesso nome" (Arthur Bloch, "Il terzo libro di Murphy", Longanesi & C., 1990).

.DOC

ON LINE
Potete eseguire una ricerca su tutti i documenti in linea nella cui descrizione appare la stringa "Murp" eventualmente accompagnata da "Law". Se avete accesso a Internet, troverete sicuramente una versione aggiornata presso l'archivio dell'Università di Vaasa (quello da cui è stato prodotto il CD-ROM "Garbo DOS/Mac"), ma Archie o Veronica sapranno indicarvi anche altre fonti (per informazioni su queste procedure andatevi a leggere la rubrica OnLine).
In ogni caso vi abbiamo preparato quanti più file è stato possibile, e i cui nomi sono elencati nello spazio ON DISC che segue.

ON DISC
I file da cui abbiamo attinto per la redazione di questo articolo sono presenti su molti CD-ROM, coi nomi: MURPHY2.ZIP (particolarmente dedicato al mondo dei computer), MLAW.ZIP, MRPHYLAW.ZIP, MURFIE.ZIP, MURPHY.ZIP, ONELINE.ZIP (che raccoglie anche altre frasi dello stesso genere), MURPHY2.ZIP e infine QUOTE1A.ZIP, che è l'utility di cui vi abbiamo palato nel testo dell'articolo.

ON BOOK
La *Longanesi & C* ha pubblicato ben tre volumi tradotti da corrispondenti opere di *Arthur Bloch*, il californiano che ha saputo finora rappresentare meglio di chiunque altro la saggezza universale alla base delle 'leggi'. I tre volumi, come è intuibile, si intitolano *"La legge di Murphy"*, *"Il secondo libro di Murphy"* e *"Il terzo libro di Murphy"*, e dovrebbe essere possibile reperire per tutti e tre l'edizione tascabile, che è quella da noi consigliata per la sua praticità (si tratta di opere di saggezza che dovrebbero essere sempre a portata di mano, altrimenti si rischia di perdere il senso della realtà).
Se poi non vi spaventa l'inglese, e volete sperimentare una applicazione 'pratica' dell'umorismo 'murphyano' all'informatica, e per una volta con obiettivi non esclusivamente umoristici, potete procurarvi la seconda edizione di un libro più unico che raro: *"Murphy's Laws of PC"* di Gene Weisskopf (l'edizione Mac si chiama *"Murphy's Laws of Macs"* ed è di Maria L. Langer), un volumone di 350 pagine edito dalla Sybex che fa parte di una vera e propria serie tutta dedicata all'approccio da 'neofiti' al mondo del computer in generale e a diversi altri settori specifici in particolare. Aspettatevi una nostra 'recensione' in proposito, nella rubrica Alfabit di uno dei prossimi numeri.



facile



INFOR... MAD!
Il team di GigaByte è fra quei rari fortunati possessori di un incredibile numero della rivista *MAD* in edizione italiana dedicato per la prima volta... ai computer! Si tratta del n.2 (febbraio 1986) allora edito dalle *Edizioni Elfo* di Gorgonzola (Milano). Se pensate a cosa può venir fuori da un simile connubio (MAD + computer), allora sarà difficile non desiderare di averne una copia da tenere accanto alla propria postazione informatica. Se riuscite a reperirlo in qualche modo, conservatelo con cura perché è un numero storico. Nel frattempo cercheremo di individuare delle fonti sicure di approvvigionamento e ve le comunicheremo appena possibile.
Anche il noto mensile Selezione dal Reader's Digest ha dedicato (in un numero di cui nessuno di noi riesce al momento a ricordare la data) una serie di splendide vignette umoristiche di argomento informatico, degne di essere ingrandite su fotocopia, incorniciate e appese alla parete. Lo stesso dicasi di quelle che appaiono ogni tanto sulla famosa Settimana Enigmistica.

STANDARD

Se non sei On[line], sei Out!

Fino all'altro ieri si faceva tanto un parlare di 'alfabetizzazione informatica', con frasi drastiche del tipo: "prima del 2000, chi non saprà utilizzare un computer sarà come colui che non sa utilizzare un telefono".

Alle soglie del 2000 si sta invece profilando un termine ancora più subdolo: "analfabeta telematico".

Ma è davvero così importante saper utilizzare le risorse che la moderna telematica mette oggi a disposizione di tutti? Oppure si tratta di una semplice moda, destinata a passare o a ridimensionarsi come tutte le altre? Cercheremo di scoprirlo con questa serie di articoli, se avrete voglia di seguirci...

1. TELEMATICA
Acronimo nato dalla fusione dei due termini 'telecomunicazioni' e 'informatica'. Indica perciò qualsiasi operazione di elaborazione e trasmissione dati svolta per mezzo di strumenti di trasmissione telefonica oppure via etere (satelliti, *telesoftware*, *radiosoftware*, ecc.).
In inglese il termine più utilizzato per descrivere questo settore dell'informatica è *telecommunications*, in genere abbreviato con *telecomm* o semplicemente con *comm*.
Nel caso in cui i dati vengano trasmessi senza l'ausilio di cavi, e quindi via etere, in inglese si utilizza il termine *wireless* (*wire*=cavo, *less*=senza).

2. E-MAIL
Con questa sigla si intende la *Electronic Mail*, ovvero *'posta elettronica'*. Da anni le BBS di tutto il mondo, Italia compresa, permettono l'invio e la ricezione di messaggi attraverso delle *'mailbox'* (*casella postale*) elettroniche, ma ultimamente questo fenomeno ha assunto proporzioni ben più vaste, soprattutto grazie a servizi telematici come Internet o, in misura certamente minore ma altrettanto considerevole, altri come *CompuServe*, *DELPHI* oppure *America OnLine*.
Difatti, oltre ad aver raggiunto un livello di integrazione tale per cui è possibile in teoria far viaggiare la propria posta da un sistema all'altro raggiungendo anche utenti di altri servizi telematici, l'*E-mail* oggi consente anche di inviare dati binari oltre il testo, utilizzando un sistema chiamato *'encoding/decoding'*, in sostanza una procedura per trasformare un file binario in uno di 'simil-testo' e viceversa.

UNA FINESTRA SUL MONDO

Un paio di mesi fa ho ricevuto una lettera dalla Nuova Zelanda. Una lettera normalissima, per Via Aerea, partita da Dunedin il 14 giugno e arrivata a casa mia il 27. Tredici giorni non sono poi tanti, dipende dal contenuto della lettera, ma l'affrancatura per Via Aerea costa abbastanza.

Cosa c'entra con la *telematica*[1], direte voi? Aspettate e seguitemi.

Nella lettera, il mio amico Hans (sì, è tedesco, ma al momento si trova in Nuova Zelanda) mi chiedeva se per caso non avessi la possibilità di accedere a Internet, nel qual caso avrei potuto 'scrivergli' alla sua casella *E-Mail*[2].

In passato ho avuto modo di inviare messaggi attraverso BBS italiane e, qualche volta, anche straniere. Ma raggiungere la Nuova Zelanda? E poi, diventare utente Internet? La cosa mi sembrava un po' eccessiva, anche in vista dei probabili costi che l'operazione avrebbe comportato.

INTERNET? SI', GRAZIE (STORIA DI UN AMORE A PRIMA VISTA)

Neanche a farlo apposta, un paio di settimane dopo ricevo l'ingaggio per collaborare a GigaByte, e mi di-

facile

DON'T PANIC!

Parliamo dell'utilizzo più frequente di strumenti telematici: il collegamento e l'accesso ad un servizio di banca dati o una BBS [5] per usufruire dei servizi messi a disposizione del pubblico.
Prima di lamentarci della 'tecnicità' richiesta dall'uso di un modem e di un programma di telecomunicazione - i due strumenti essenziali - facciamo innanzitutto un esame della situazione.
Un modem non richiede, in teoria, molta più conoscenza tecnica di quella richiesta da una stampante, a patto che venga utilizzato il software giusto e soprattutto che si parta col piede giusto.
Sarà proprio questo l'obiettivo della rubrica OnLine: guidarvi passo passo fornendovi i consigli più utilili riguardo alla scelta del modem (non aspettatevi 'prove su strada', casomai vi diremo chi le ha fatte o le sta facendo, bensì indicazioni generali che prescindono da questa o quella marca) e del software (sempre con un occhio particolare al settore shareware), aiutandovi poi ad integrare il tutto nel migliore nei modi e scoprire a poco a poco le meraviglie che questo vasto mondo può avere in serbo per voi.
Di volta in volta cercherò anche di darvi più informazioni possibili sui servizi telematici da chiamare, cosa cercarvi in relazione ai vostri interessi e come risparmiare nei collegamenti.



facile

INTERNET: PERCHE' TUTTI NE PARLANO

Definire 'semplicemente' Internet come *'una gigantesca rete mondiale alla quale sono collegate migliaia di altre reti'* potrebbe servire forse a dare un'idea della sua vastità e complessità tecnologica, ma all'utente finale non è questo che interessa, anzi, è preferibile non pensarci: sarebbe come godersi una passeggiata su un ponte pensando che ci troviamo a mille metri di altezza!

Piuttosto potete immaginare (e sarete molto vicini alla realtà) Internet come quel mitico *'ciberspazio'* battezzato da *William Gibson*, o il *'villaggio globale'* di *Marshall McLuhan*: uno sconfinato (nel senso che effettivamente non ha confini) universo dove l'informazione e la comunicazione viaggiano ogni istante in tutte le loro forme, correndo a incredibili velocità a cavallo di impulsi elettronici lungo i fili del telefono e sulle onde radio di satelliti artificiali, passando dagli hard-disk di piccoli computer dentro quelli enormi di potenti sistemi informatici, per finire poi ancora una volta in computer più piccoli, dentro un'università o persino nella stanza di un giovane utente di personal computer.

Molte delle informazioni non si limitano solo a viaggiare da un mittente a un destinatario — è il caso della posta elettronica, l'*E-mail* — ma rimangono 'parcheggiate' in aree apposite, trasformandosi in fogli, fascicoli o volumi di enormi biblioteche digitali a cui gli utenti accedono per trovare sempre nuove risposte e scoprire ogni giorno nuovi segreti.

Quindi informazioni, gigabyte di dati in tutte le forme: notizie, programmi, file sonori o grafici, *FAQ* [3], riviste elettroniche, giochi multi-utente, documentazione a qualsiasi livello e su qualsiasi argomento. Non siamo alla concretizzazione dell'utopica *Xanadu* di *Ted Nelson*, ma ci manca poco.

Naturalmente tutta questa 'amalgama' di interessi nei campi più diversi (spesso si dice: se potete immaginarlo, lo troverete su Internet) ha creato nel corso del tempo una sorta di 'ambiente comunitario' fatto di gruppi che frequentano la rete proprio per questo motivo. Infatti vi potrà capitare molto spesso di ricevere aiuti e incoraggiamenti impensati, anche quando non li avete richiesti espressamente.

E non pensate che diventare parte di tutto ciò sia difficile: come spieghereste allora che attualmente Internet conta ben 25 milioni di utenti, e che stime attuali prevedono una crescita di quasi un milione di utenti in più al mese?!?

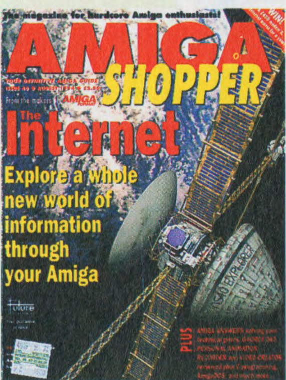
Nei prossimi numeri vi dimostreremo infatti come è facile muoversi in questo universo, fornendovi la cartina topografica e gli indirizzi giusti in modo da permettervi di individuare (esistono sicuramente) i settori di vostro interesse e valutare, se non siete già utenti (state scherzando, vero?), la possibilità di diventarlo.

Inoltre, visto che in ogni ci sarà una maggioranza che — per un motivo o per l'altro — non ha ancora intenzione o non possiede ancora i mezzi per andare 'on line', daremo a tutti loro la possibilità di 'saggiare' le potenzialità di *Internet* prima ancora di collegarvi, utilizzando esclusivamente materiale shareware, oppure approfondendo l'argomento attraverso CD-ROM, file di testo o libri ad esso dedicati.

Insomma, scopriremo insieme tutto ciò che di utile c'è da sapere su questa 'rete delle reti' e come ricavarne il meglio spendendo, naturalmente, il meno possibile. Non perdete l'appuntamento col prossimo numero!







cono che se voglio collaborare alla rubrica *OnLine*... DEVO diventare utente *Internet*!

Espongo la mia titubanza e accenno timidamente al problema dei costi... e sorridendo beatamente mi dicono che 'entrare in Internet non costa poi tanto'.

Offeso nel mio più profondo orgoglio di telematico dò inizio ad una ricerca minuziosa e attenta delle offerte di collegamento a Internet disponibili nel nostro Paese.

Quella che mi colpisce subito è l'offerta di *MC-link*: se devo essere sincero (mi spiace per qualcuno) quello che mi ha colpito di più è stato il fatto che la Technimedia esponesse così chiaramente i costi del servizio, anche perché sono piuttosto restio a fidarmi di chi stenta a fornire cifre chiare sul costo di un servizio o di un prodotto.

> *"Non ci sono passeggeri sull'astronave Terra, siamo tutti equipaggio."*
>
> *Marshall McLuhan*

Procedo quindi a collegarmi via modem a *MC-link* per iscrivermi (si può fare anche per telefono, ma io sono un patito della *telematica*) e nel giro di qualche giorno mi arriva a casa la busta con la documentazione, a cui sono allegati il codice utente e la prima *password* [3].

Nella busta ricevuta c'è anche un modulo da compilare e rispedire assieme alla fotocopia autenticata di un documento personale: questo per avere l'abilitazione alla *'scrittura'* (la possibilità di lasciare messaggi e depositare file) e ad usufruire di tutti i servizi offerti, *Internet* compresa. Inutile dire che la mattina stessa ho spedito il tutto alla segreteria di *MC-link*.

L'ESPLORAZIONE COMINCIA

Intanto, nelle serate (e soprattutto nottate) che seguono sbircio avidamente fra i servizi offerti da MC-link, le *aree file* (a cui posso già accedere per il *prelievo*, evviva!) con tutti quei CD-ROM in linea e tantissimi file anche recenti messi a disposizione dagli utenti che li hanno presi attraverso *Internet* e le aree dei dibattiti, di cui mi faccio subito una lista da stampare e poi consultare con calma alla ricerca dei miei argomenti preferiti (fantascienza, bricolage, TV via satellite e lingua inglese, tra i più importanti).

Sono rimasto di stucco nello scoprire che erano presenti tutti, e il mio insaziabile appetito riguardo all'informazione è stato ulteriormente stimolato dallo scoprire numerose altre aree di potenziale interesse.

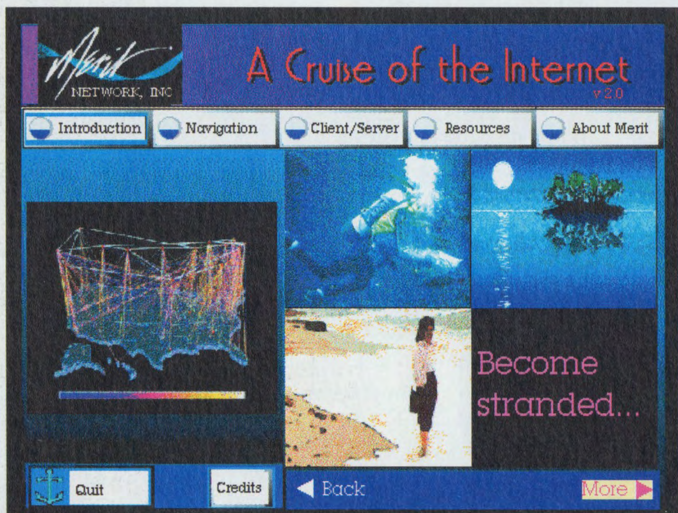
Nello 'sfogliare' le rubriche ne scopro anche, meraviglia delle meravi-

3. PASSWORD
La 'password' è il codice d'accesso che qualsiasi utente di un servizio telematico riceve all'atto dell'iscrizione o sceglie personalmente al primo collegamento. La sua utilità è indubbia, visto che consente di mantenere la privatezza dei propri messaggi ed evitare l'accesso non autorizzato al sistema da parte di estranei anche se conoscessero il vostro codice utente. In genere essa è composta da lettere e numeri, a volte divisi da un segno di punteggiatura, e viene sempre consigliato di cambiarla spesso (cercando di non dimeticarla, di non metterla in bella vista e di non annotarla su uno di quei micidiali 'foglietti volanti' tanto propensi a sparire nel momento in cui li cercate). Anche al discorso del modo migliore di scegliere e mantenere una password dedicheremo un po' di spazio in seguito, quindi... rimanete in linea.

4. FAQ: BOTTA E RISPOSTA
La sigla FAQ sta per Frequently Asked Questions, ovvero quelle domande che i 'cittadini' di Internet pongono più spesso ai loro colleghi più esperti riguardo ad una argomento particolare.
I file contenenti FAQ sono dedicati ad argomenti diversissimi: dal sesso alla botanica, da Bob Dylan alla cucina indiana, dai CD-ROM all'Amateur Radio.
E il bello di questi preziosi documenti è che è molto facile procurarsene, senza collegarsi necessariamente ad Internet: nel prossimo numero, dedicato al materiale di Internet 'off line', ve ne parleremo estensivamente.

5. BBS
Bulletin Board System, tradotto quasi sempre con *'bacheca elettronica'* in virtù della sua funzione originale e prevalente di punto d'incontro e scambio di messaggi fra gli utenti che vi accedono. Oggi si preferisce invece definire i *'servizi telematici'* come tali, visto che, offrendo moltissimi servizi che vanno spesso al di là del significato originale, il termine BBS può spesso sembrare riduttivo.

glie, una che raccoglie materiale ("Indici, elenchi e liste") proveveniente da Internet.
La cosa si fa sempre più interessante, e intanto sulle riviste la parola "*Internet*" rimbomba e riecheggia come il rombo di un tuono all'approssimarsi di uno di quei freschi e graditi temporali estivi (scusatemi, ma fa un caldo del demonio, in questo momento!): articoli su *Zerouno*, *Focus*, *Times Magazine*, *Amiga Shopper*... dappertutto!
MC Microcomputer, poi, ne fa proprio un discorso regolare, grazie agli articoli di Marco Calvo partiti dal numero di maggio e soprattutto in virtù del coinvolgimento diretto nel fenomeno.
Assorbo quindi come una spugna tutte queste informazioni dai media



cartacei, e intanto comincia a delinearsi, nella mia mente, uno scenario quasi fantascientifico riguardo a questa 'rete globale'.
Dopo quasi dieci giorni mi giunge la telefonata della segreteria di *MC-link* che mi annuncia la mia abilitazione completa all'uso del servizio... me n'ero quasi dimenticato, intento com'ero all'esplorazione del sistema (fra l'altro, 'girovagare' per *MC-link* è più o meno come leggere una gigantesca rivista virtuale interattiva, dove trovi sempre qualcosa di nuovo e di interessante, e dove l'aggiornamento è praticamente in tempo reale).
Ricevere la telefonata mi ha anche ricordato che ora posso *'scrivere'* al mio amico Hans: la sera stessa preparo il messaggio con l'editor del DOS (eh, sì) e lo registro in un file di testo, poi mi collego e — passato all'area Mailbox — ne richiedo l'invio fornendo l'indirizzo del destinatario (un sito universitario in Nuova Zelanda), quello del mittente (il mio) e l'oggetto del messaggio. Visto che ci sono ne approfitto per prelevare (e leggermi *off-line*) i messaggi ricevuti da altri utenti *MC-link* coi quali sono entrato in contatto per uno scambio di vedute sull'argomento fantascienza, così svuoto la mia *'vaschetta'* della posta e libero un po' il sistema.

PIU' VELOCE DELLA LUCE (O QUASI)

Un paio di sere più tardi, nel ritirare la posta... scusate, nel prelevare i file-messaggio giacenti nella mia *'vaschetta'* (la Mailbox di MC-link), scopro LA RISPOSTA DI HANS!
Incredibile, nel giro di due giorni ha ricevuto la mia lettera e io la sua! Questa sì che è fantascienza: invio di due lettere con un costo quasi nullo (io avrò speso sì e no trecento lire, il mio amico neanche una lira perché utilizza il suo credito universitario di Internet sul terminale del politecnico) e recapito in due giorni complessivi: *Internet* 1 - Poste 0. Altro che Posta Celere (l'ho utilizzata un paio di volte, e ha impiegato diversi giorni nonostante la tariffa vergognosamente alta)!
Inutile dire che da diverse settimane io e Hans ci scambiamo lettere a raffica, in barba alla distanza che ci divide, facendo volare lungo la 'rete delle reti' informazioni preziosissime ma anche amenità e demenzialità varie. Non mi sono mai divertito tanto. Grazie, GigaByte! Grazie, *Internet*! E, soprattutto, grazie, amici della Technimedia: non potrei non definirvi tali visto gli sforzi che avete fatto e continuate a fare per offrire a noi utenti un servizio sempre più efficiente e sempre meno costoso, arricchendo così la nostra vita sociale, professionale e culturale senza impoverire le nostre tasche.

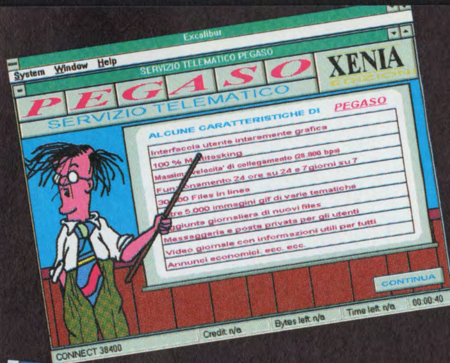
medio

INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE

In queste due parole è concentrata l'essenza della *telematica* e il suo significato. E se, come dicono molti, informazione è potere, la possibilità di accedervi o di trasmetterla aumenta tale potere in modo esponenziale.
Potere in questo caso non inteso riduttivamente e negativamente come controllo sugli altri, bensì in tutte le sue sfumature più positive: libertà, opportunità di crescita, creatività, professionalità.
Ma come può, la telecomunicazione, offrire questo potere a tutti? Possiamo davvero beneficiarne quotidianamente ed estensivamente?
Anche volendo dare per scontati quei meccanismi sociali e commerciali nel cui funzionamento la *telematica* interviene ogni giorno (trasferimenti di denaro e di informazioni anagrafiche, comunicazioni postali e telegrafiche, trasmissione delle notizie, ecc.) con un impatto notevole sulle nostre vite, rimane tutta quella parte 'attiva' che possiamo sfruttare a nostro vantaggio servendoci consapevolmente degli 'strumenti' che la 'telecomunicazione informatica' ci mette a disposizione.
Sarà su questi aspetti che concentreremo la nostra attenzione in questa e nelle prossime puntate, in modo che possiate scoprire le vie più semplici e rapide per individuare l'informazione che state cercando e comunicare nel modo migliore ciò che ritenete utile per gli altri (a questo proposito cominciate a dare un'occhiata alla puntata di questo numero di *MoneyMachine*).

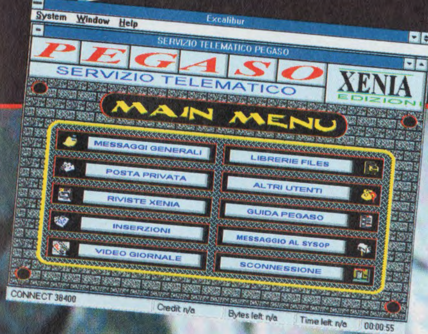
RESTATE COLLEGATI

Non perdetevi le prossime puntate di *OnLine*, perché oltre a tutti i consigli 'tecnici' per diventare dei veri *hacker* (nel senso buono della parola, eh?) e i riferimenti a tutte le migliori utility shareware dedicate a questo argomento, vi forniremo anche delle 'linee guida' per esplorare il mondo telematico, tenendovi aggiornati sulle novità, sulle aree di maggiore interesse offerte dai vari servizi telematici italiani e stranieri (vedi box su INTERNET) e sul materiale che potete trovare qua e là in giro per il ciberspazio. Arrivederci al prossimo numero, dunque!









accesso grafico sotto Windows

5 Gigabyte in linea

30.000 file

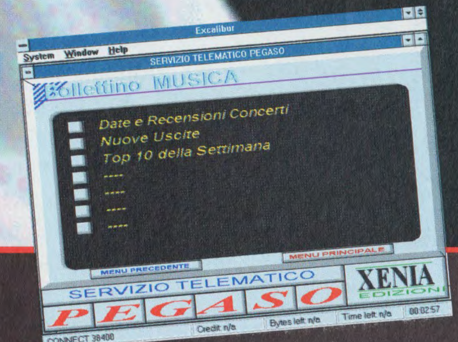
PEGASO

il Nuovissimo Servizio Telematico della Xenia Edizioni (144.22.09.50)

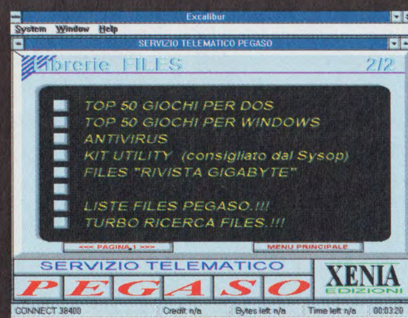
(L.635 al minuto + IVA)

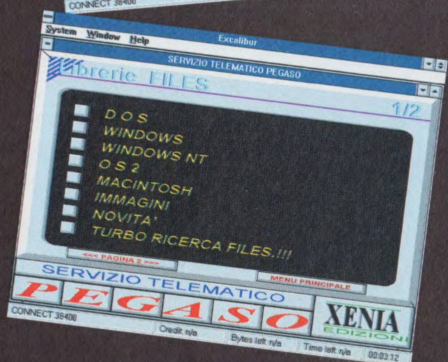
Fino a 28.00 bps

Arrivi giornalieri con le novità da USA e resto del mondo









1. **DITA INGLESI**
Il dito, in inglese,viene comunemente detto *finger*. Nella sua accezione metrica, però, come frazione del *pollice* (*inch*), conserva la sua forma latina originale e viene quindi detto *digit*.

2. **CALCOLATORE**
Il termine *computer* (elaboratore, calcolatore) è stato coniato per ottenere una rapida e maschilistica distinzione dalle semplici e rudimentali calcolatrici, allo scopo di evidenziarne le differenze. Il *calcolatore* è prima di tutto, rispetto alla calcolatrice, una macchina programmabile: certo, esistono anche calcolatrici programmabili, ma si tratta pur sempre di un tipo di intervento ristretto al solo campo matematico o finanziario. Il computer ha permesso invece all'uomo di elaborare qualsiasi tipo di dati, dalle immagini ai suoni, dalle parole ai segnali, anche se tutto ciò viene sempre ed inevitabilmente ridotto a dei numeri, o più precisamente a dei segnali elettrici assenti o presenti. A proposito, il verbo calcolare deriva a sua volta dal Latino *calculus* (sassolino: in passato si usava contare con le pietruzze; dalla stessa origine derivano anche i famigerati *calcoli* renali e biliari, simili a piccoli sassi).

3. **AROUND THE CLOCK**
Il tema della temporizzazione sarà molto frequente nei discorsi riguardanti i computer. Difatti, tutte le operazioni della CPU si svolgono seguendo un 'ritmo' scandito dall'*oscillazione di un cristallo di quarzo* (lo stesso che fa funzionare i famosi orologi moderni) detto *clock*. Orologio, appunto. Il numero di oscillazioni del *clock* avvenute in un certo intervallo di tempo (sono milioni al secondo, i famosi *MegaHertz*) sancisce la frequenza e quindi la rapidità delle operazioni effettuate dalla CPU. Ecco perché si parla di 386 *a 33 MHz (acronimo di MegaHertz)* oppure di 486 DX2 *a 66 MHz*.

STANDARD

Il popolo silenzioso

Sono miliardi: nascono e muoiono ogni frazione di secondo ma possono anche vivere per secoli, riprodursi alla velocità del lampo e muoversi alla velocità della luce. Presi uno per uno non hanno alcun potere, ma insieme sono in grado di cambiare il corso della Storia o persino di determinare la distruzione del nostro pianeta. Sono con voi, ogni giorno: brulicano intorno e voi senza che li notiate, e intanto portano con sé anche i vostri segreti e quelli di coloro che conoscete. Non riuscirete mai a liberarvene, perché ormai fanno parte del vostro mondo quotidiano, quindi è meglio per voi imparare a conoscerli, scoprendo le loro abitudini e il modo di sfruttare a vostro vantaggio questa conoscenza. Impadronitevi dei BIT, quindi, oppure essi si impadroniranno di voi...

PRIMA PUNTATA: L'ORIGINE DELLA SPECIE

Da dove saltano fuori questi *bit*, insomma? Qual'è stata l'origine della loro creazione? Perché esistono?

Sono domande a cui ogni utente 'in gamba' dovrebbe saper rispondere, perché chi non ha compreso appieno il bit non può dire di comprendere e vivere coscientemente l'informatica e quegli strumenti (computer, software, periferiche) che ogni giorno utilizza per hobby o per lavoro.

Qualsiasi elemento inerente il computer conduce, se analizzato a fondo, sempre e comunque a quella *unità elementare* che è appunto il bit, che in questo senso potremmo definire l'*atomo dell'informatica*.

Ciò che appare sullo schermo del vostro monitor, i segnali generati dal movimento meccanico dei tasti che premete, il movimento del mouse e i suoni emessi dall'altoparlante o dalla scheda sonora del vostro computer: tutto ciò si trasforma in migliaia, milioni di singoli impulsi elettrici che per il **cervello** del vostro computer sono e rimangono sempre tali, anche se qualsiasi essere umano ha bisogno di rappresentarseli come una serie infinitamente grande di zeri e di uno.

Zero e uno, ecco la prima faccia umanizzata che diamo ai *segnali digitali*... un momento, stiamo cominciando ad utilizzare termini informatici, quindi è necessario chiarirne subito il significato.

Abbiamo detto *digitale*.

medio

CPU (Central Processing Unit)
Tradotto con *Unità Centrale di Elaborazione*, rappresenta quella zona dei circuiti (di cui il computer è composto) in cui avvengono tutti i calcoli fondamentali. Si tratta di un *chip* (letteralmente 'scheggia') racchiuso dentro un *microprocessore*: una leggera e minuscola lastra di silicio dove sono state incise sottilissime piste elettroniche, delle vere e proprie strade di energia, visibili solo con l'aiuto di un microscopio, e organizzate in modo da trasformare gli impulsi elettrici da cui vengono attraversate in nuovi gruppi di impulsi, riuscendo così a riprodurre la capacità di calcolo *aritmetico*, *logico* e *di confronto* di cui è capace un qualsiasi essere umano senziente.
In questo modo la CPU riceve quindi gruppi di bit organizzati in un certo modo e risponde producendo a sua volta gruppi di bit organizzati in modo diverso e tali da fornire il 'risultato di un calcolo' basato su delle regole precise attraverso cui gli impulsi vengono confrontati, selezionati e riorganizzati.

Definiamone brevemente il significato perché se non è ben compreso comprometterà, secondo una ben nota e comprovata teoria dell'apprendimento, tutti i discorsi successivi (producendo noia e disinteresse e quindi scarsi risultati).

Digitale viene dal Latino *digitus* — ovvero *dito*.

Come "cosa c'entrano le dita con i numeri"? Non si usano forse le dita per tenere il conto?

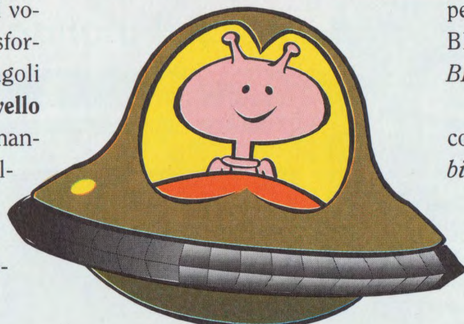
Beh, gli antichi latini facevano lo stesso, e dato che i Romani portarono molto di questa lingua nelle terre anglosassoni, oggi in inglese *digit* significa, oltre che dito anche e soprattutto *cifra*[1].

Digitale, quindi, ha il significato di *basato sui numeri, sulle cifre*: viene definita elettronica digitale quella branchia dell'elettronica dove i circuiti svolgono funzioni basate su calcoli numerici, e quindi sono in un certo senso dei *computer*[2].

Possiamo quindi tornare di nuovo ai nostri *bit*, a questi zeri e uno, per rivelare a chi non lo sapesse che BIT è appunto la contrazione di *BInary digiT*, ovvero *cifra binaria*.

Già, la parola *digit* l'abbiamo incontrata e chiarita. Ma cos'è questo *binaria*?

Per comprendere il termine *binario* (sì, in un certo senso ha ache fare coi treni, visto che i bi-





TUTORIAL: ECCO DUE ESEMPI DI 'CORSI' INTERATTIVI SHAREWARE SOTTO DOS E (IN BASSO SOTTO IL RIQUADRO) UN TUTORIAL GRAFICO IPERTESTUALE BASATO SULL'HELP SYSTEM DI WINDOWS.

GUIDE DIGITALI: il computer insegna se stesso

Il mondo shareware abbonda di guide, corsi e glossari dedicati all'informatica in generale ma anche ad argomenti specifici di questa materia, purtroppo quasi tutti in inglese[4].

PC-Learn: Il più famoso di questi corsi 'elettronici' è *PC-Learn* (ne abbiamo parlato in *Money Machine* di questo numero), una guida completa — oggi giunta alla versione 6 — creata da Jim Hood, un fotografo che vive nella cittadina di Mercer Island, un'isoletta del Lago Washington, a tre miglia da Seattle.

L'opera, come ci dice l'autore, ha richiesto circa 1400 ore di lavoro, fra ricerca, stesura e programmazione, ed era nata in principio come una serie di brevi articoli sull'argomento pubblicati su un piccolo giornale locale.

PC-Learn è semplicissimo da utilizzare, e alla partenza, dopo una schermata di presentazione, offre subito una serie di voci selezionabili attraverso il movimento delle frecce-cursore.

Muovendo una riga in negativo è possibile scegliere l'argomento che ci interessa apprendere o approfondire, i quoli spaziano dalla storia del computer allo shareware, dal DOS per principianti ai trucchi e alla programmazione batch, dai primi ridumenti riguardo ai fogli elettronici alla programmazione, e così via. Premendo il tasto di invio di accede al testo dell'argomento, che è possibile far scorrere sul video sempre coi tasti-cursore.

Mentre si sta leggendo il testo è possibile attivare una serie di funzioni (elencate con il tasto F1, il classico 'help') come la stampa del testo, la ricerca di una parola o frase, il cambio dei colori e persino la velocità di scorrimento del testo!

Insomma, un vero e proprio corso rapido ben realizzato.

7-DAYS PC: E a proposito di corsi rapidi, che ne dite di imparare il computer in sette giorni? E' quello che afferma Dennis Drew nello schermo di presentazione del suo programma shareware.
In effetti noi lo abbiamo trovato molto semplice, graduale ed efficace: chissà che non funzioni davvero!
Il problema della lingua straniera è sempre presente, purtroppo, ma volendo si riesce ad afferrare il senso delle lezioni (tutte molto pratiche) anche senza una conoscenza approfondita dell'inglese.

PC-Glossary V.5.2: Se invece state cercando un vero e proprio dizionario pratico di informatica, PC Glossary è quello che fa per voi, con la sua super raccolta di termini che vanno da "1.2 MB floppy" a "Zulu Time or GMT".

Questo glossario elettronico non sarebbe niente di eccezionale se non fosse strutturato come le famose *Norton Guide*, ovvero con la presenza di rimandi e collegamenti ad ogni voce consultata.

Ad esempio, se dalla lunghissima lista selezioniamo *bit* ci sarà offerta la possibilità di saltare direttamente anche alle voci *byte*, *binary*, *Nibble or nybble*, *Word* e *BCD*. E così, se dopo aver letto quello che c'è da sapere sul *bit* passiamo al termine *binary*, ci saranno forniti collegamenti di consultazione per *Two's complement* (complemento a due), *Digital* ed *Hexadecimal* oppure la possibilità di ritornare a *bit*.

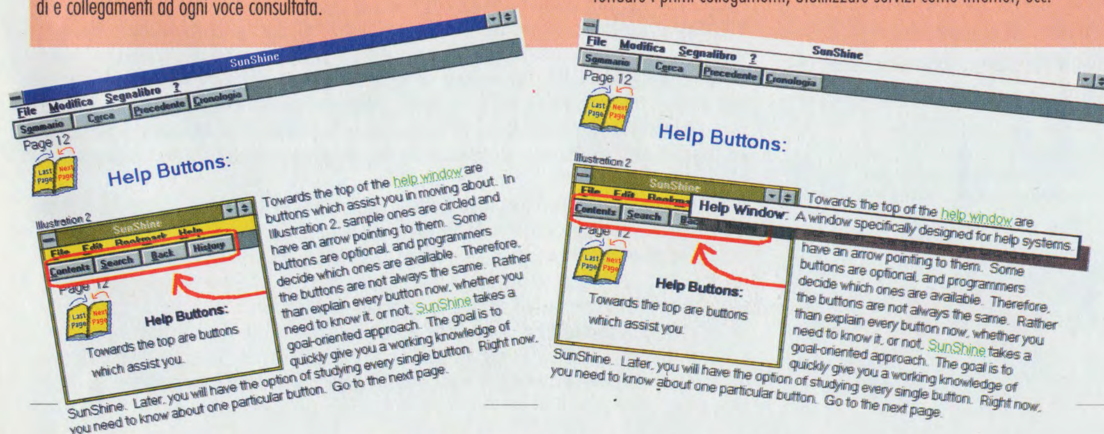
Anche qui è presente una comoda funzione di ricerca, e ci sono persino delle esaurienti tabelle di uso comune (dai classici *codici ASCII* agli *standard video* oppure dei floppy disk, dalle descrizioni delle varie versioni del DOS alle velocità di trasferimento dei dati, dai *virus* più comuni alle velocità delle CPU aggiornate al 486 a 60 MHz).

Nessuna opzione di stampa, purtroppo, ma potete sempre utilizzare il normale tasto Print Screen magari in abbinamento ad una utility di re-direzione dell'output in caso vogliate inviare il tutto ad un file di testo[6].

LA SCATOLA 'ILLUSTRATA'
Esiste anche un mini-corso illustrato sui computer: si tratta di *What's in that Box?* di Jeff Napier, disponibile in due diverse versioni, per schede grafiche di tipo Hercules/CGA e per schede EGA/VGA e quindi con una grafica più curata e definita.
Il corso è struturato in una serie di pagine-lezioni in cui si alternano testo e grafica in modo abbastanza efficace, e copre molti argomenti anche se non è completo come PC-LEARN o altri tutorial basati sul solo testo.

SIMPLY DOS & SOCI
Se state cercando un tutorial dedicato esclusivamente al DOS, e potete accontentarvi di qualcosa che sia basata sul DOS 5 (dovrebbe andar bene in ogni caso per chi inizia), allora il programma TSR[7]. Ecco qualche esempio...
Help Yourself - Simply DOS della Sansaska Systems, testo di Kary Jackson, dovrebbe fare al caso vostro. Si tratta di un tutorial con elementi ipertestuali curato nei contenuti.
Esistono comunque anche guide al DOS sotto forma di programmi normali, come *DOS Summary* della Flambeaux Software, basato ancora una volta e più intensivamente su un sistema ipertestuale, anch'esso aggiornato alla versione 5 del sistema operativo MicroSoft.
Oppure potete procurarvi l'ottimo *Dos-EA6* (*Switched on DOS*) di Chet Langin, anch'esso aggiornato al DOS 6 e anch'esso dotato di rimandi ipertestuali.

TELEMATICA
Se il vostro interesse verte in particolare su argomenti legati all'uso del modem e all'accesso a banche dati e altri servizi telematici, non possiamo che 'dirottarvi' alla rubrica apposita: *On Line*, appunto, dove parleremo anche dei programmi e dei documenti shareware che aiutano a scegliere il modem , effettuare i primi collegamenti, utuilizzare servizi come Internet, ecc.



4. DO YOU SPEAK ENGLISH?
Sicuramente il problema principale per la maggioranza dei 'nuovi' utenti informatici quando si avvicinano a qualsiasi tipo di materiale didattico shareware è rappresentato da una scarsa conoscenza della lingua in cui tali guide sono realizzate, ovvero l'inglese. Lo abbiamo già visto nella recensione di *COMPUTER WORKS*, presente in questo stesso numero, un CD-ROM diretto proprio a soddisfare l'esigenza di apprendimento dell'informatica di cui stiamo parlando in questo articolo.
In uno dei prossimi numeri (probabilmente sul secondo o sul terzo) affronteremo comunque l'argomento delle lingue straniere, dandovi tutte le indicazioni necessarie a procurarvi i mezzi per apprendere i rudimenti dell'inglese (ormai diventato un vero e proprio *esperanto*) e di altre lingue, o di perfezionarne la conoscenza se avete già una certa 'infarinatura' in merito.
Si tratterà di strumenti informatici ma anche tradizionali, quindi non perdetevi la mega-puntata dedicata all'argomento, che sarà presto ospitato nella rubrica *Focus On*.

5. BY JIM HOOD
PC-Learn non è l'unico prodotto di Jim. Sono altrettanto noti anche:
The Shareware Marketing System, un database di riferimento a oltre 4000 distributori di shareware, dedicato soprattutto a chi vuole 'entrare nel giro'. Ne parliamo nella rubrica Money Machine;
Professor PC Laptop, una guida dedicata ai possessori di computer portatili, ricca di suggerimenti e idee per un più efficiente utilizzo di tali macchine;
Backache Relief Now!, una guida dedicata alla cura e prevenzione del mal di schiena (problema molto sentito dagli operatori di PC);
The Directory of Compute Clubs, di nuovo un database, ma stavolta raccoglie un migliaio di indirizzi di club dedicati al computer, e quindi un'ottima fonte di informazione e di socializzazione per qualsiasi utente informatico;
The Shareware User's Tutorial, ovvero la guida per gli utilizzatori di shareware: la presentiamo nelle pagine introduttive della zona SHAREWARE, appunto, proprio per la sua importanza in merito.

'DIROTTARE' LA STAMPA
Quando in un programma non è presente l'opzione di *esportazione* di un testo, ovvero la registrazione su disco di una copia del documento che stiamo consultando, questo si può comunque ottenere (purché sia invece disponibile l'opzione di stampa) utilizzando una qualsiasi utility in grado di *dirottare su file* ciò che normalmente viene mandato alla stampante. Programmi di questo tipo sono ad esempio contenuti nei file denominati LPTX600.ZIP, PRN2FILE.ZIP, PRNDSK.ZIP, RPRN.ZIP, oppure PRINDIR.ZIP, PRNDI851 (si riferisce probabilmente allo stesso programma), PRIND860 (che dovrebbe essere ancora un'altra versione).

7. INQUILINI SILENZIOSI
I TSR (*Terminate and Stay Resident*: termina le tue operazioni e poi rimane residente in memoria) sono programmi che, una volta lanciati, non vengono eseguiti immediatamente, ma si installano in una zona della memoria pronti ad 'affacciarsi' in seguito alla pressione di una combinazione di tasti predefinita o configurabile (*HotKey*: ad esempio CTRL+D). La comodità di questi programmi è dovuta proprio a questa loro caratteristica, che li rende utilizzabili mentre si sta lavorando con altro software (a meno che non vengano utilizzate le stesse zone di memoria da entambi, il che li renderebbe incompatibili e potrebbe inibire il funzionamento di uno dei due o di entrambi costringendovi a resettare il computer). Sul Macintosh questo tipo di programmi è noto come DA (*Desk Accessory*: accessori di scrivania) e funziona più o meno allo stesso modo, tenendo conto della tendenza del sistema operativo Apple di richiamare molti comandi attraverso l'uso quasi esclusivo dei menù, in questo caso del famoso menù 'mela', che ospita appunto i DA.

STANDARD

nari che formano le rotaie sono *due*, dal prefisso *bi-*) dobbiamo considerare un attimo il modo in cui gli esseri umani gestiscono normalmente i numeri, ovvero il *sistema di numerazione* di cui noi tutti ci serviamo, più o meno inconsciamente.

Per distinguere il valore (il *peso*) di un numero, normalmente badiamo a due cose: le cifre che lo compongono e la loro posizione.

Le cifre comunemente utilizzate sono dieci (da zero a nove), per cui il nostro sistema di numerazione si dice *decimale*.

Il fatto, poi, che delle cifre si consideri anche la posizione, lo rende un *sistema di numerazione posizionale* (il sistema che più si adatta alla nostra logica di esseri umani).

Il problema coi computer (e con qualsiasi altro sistema digitale, anche le calcolatrici) è sempre stato che, essendo macchine elettroniche, riescono a distinguere soltanto segnali elettrici, e visto che nel caso di apparecchiature digitali se ne doveva fare un utilizzo basato su una precisione di calcolo estrema, bisognava individuare dei valori di energia così diversi fra loro da non permettere ambiguità di alcun genere.

Purtroppo ci sono solo due valori elettrici che non possono essere confusi fra loro e quindi si prestano a valutazioni precise: la presenza e l'assenza di energia.

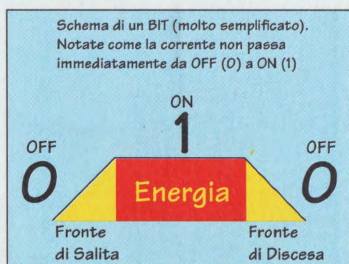
Si decise quindi di sfruttare questo fatto, consentendo al circuito *di calcolo* di poter valutare la presenza o l'assenza di energia elettrica che passava attraverso i suoi *canali* nell'arco di precisi *intervalli di tempo*[3].

Potete avere un'idea più chiara di questa operazione osservando lo schema che abbiamo riprodotto nella figura 1.

E visto che in questo modo il computer (la CPU, per essere precisi) poteva basare i suoi calcoli soltanto su due valori, occorreva utilizzare un sistema di numerazione basato su due sole cifre: il *sistema binario*, appunto.

Ma di questo parleremo la prossima volta, perché abbiamo riservato un po' di spazio a un argomento interessante: i corsi di informatica reperibili in ambiente *shareware*.

Nel riquadro grande di questa rubrica troverete infatti molte utili informazioni al riguardo.



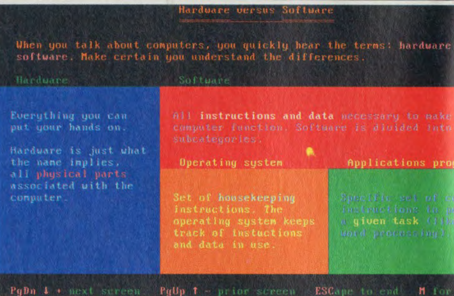
Qui a destra: lo schema mostra chiaramente l'andamento di un impulso di energia elettrica. Nell'arco di tempo in cui esso si verifica la CPU è in grado di interpretarlo come valore 1.

facile

DALL'IPERTESTO AGLI PERMEDIA
Questo è un termine di cui sentirete parlare sempre più spesso.
Si tratta in sostanza della possibilità di creare, in un documento, una versione automatica dei tradizionali *rimandi* e *note*, attraverso la selezione della parola evidenziata e con il passaggio istantaneo ad un testo di approfondimento oppure ad un documento collegato.
Quando oltre a collegamenti fra testo e testo si hanno anche immagini, suoni e animazioni, il documento viene detto *ipermediale*.

Macintosh

Utenti Macintosh: un caso a parte?
Se GigaByte fosse una rivista dedicata 'esclusivamente' al mondo MS-DOS e Windows questo riquadro avrebbe probabilmente ospitato la classica tiritera a proposito della *scarsa alfabetizzazione informatica* di cui soffrono gli utenti del Macintosh.
In un certo senso, da utente Macintosh io stesso, posso affermare che l'ambiente operativo di questo computer non stimola per niente l'approfondimento della materia in sè, anzi tende a far dimenticare il lato 'informatico' del computer in virtù di una 'filosofia' di lavoro basata esclusivamente sull'utilizzo degli applicativi.
Del resto chi ha appena concluso un corso di informatica non corre certo a comprare un Mac, visto che ha studiato e fatto pratica su un PC.
Certo, anche in ambiente Macintosh esistono dei *problemi tecnici* legati a conflitti di memoria o noie con gli hard disk e i floppy, ma in ogni caso anche per questi problemi sono state create delle utility che tendono a farvi dimenticare il lato informatico del problema operandone la risoluzione attraverso una interfaccia grafica molto 'umanizzata'. Possiamo tranquillamente affermare che la maggior parte degli utenti Macintosh difficilmente si dedica ad approfondimenti tecnici sulla struttura della memoria o sull'espansione del sistema attraverso acrobazie o trucchetti da *hacker*: tutto è così *grafico* e *user friendly*.
Esistono comunque anche per Macintosh testi, tutorial software e documentazioni in rete riguardo ad aspetti 'tecnici' della macchina, ma diciamo che la maggior parte dei tutorial in circolazione si concentra molto di più sull'utilizzo del software applicativo e dei problemi legati all'utilizzo di quelle particolari 'estensioni' del sistema operativo chiamate INIT) che non sulla macchina in sé.
Questa parentesi non vuole ora escludere la presenza inevitabile di una schiera di utenti Mac che possono essere definiti dei veri *hacker* (basta collegarsi ad un *forum* dedicato all'agomento per rendersene subito conto) né di una certa percentuale di quesiti 'tecnici' nella posta di riviste dedicate a questo computer. Vogliamo solo precisare che ciò accade con meno frequenza che nell'ambiente DOS.
Infine, una anticipazione: abbiamo scoperto un 'corso di informatica' sullo stile di *Computer Works* ma realizzato per il Macintosh, e ci sembra molto interessante. Ne abbiamo anche dato un cenno nella recensione, per cui gli utenti Mac sono invitati a dargli un'occhiata.



IL COLORE DEI TUTORIAL
SPESSO L'USO DEL COLORE IN UN TUTORIAL PUO' AIUTARE A MEMORIZZARE MEGLIO I VARI ARGOMENTI.

facile

INFORMATICA IN EDICOLA
Il desiderio di apprendere qualcosa circa il funzionamento del computer o la programmazione ha sempre stimolato la produzione di corsi da parte delle case editrici: si cominciò con splendide opere a fascicoli come *BASIC* della Curcio, *Il Mio Computer* della De Agostini e il simpaticissimo *ABC del Personal Computer della Jackson* (stiamo parlando di ben dieci anni fa!) proseguendo poi con *BYTES* (Jackson), *Enciclopedia Pratica del Computer* (Longanesi & C.), *INPUT* (De Agostini), *Enciclopedia di Informatica* (ETAS) e così via, fino all'avvento recente dei corsi interattivi a cui sono allegati dei dischetti contenenti la parte software 'interattiva' del corso.
Esempi di questo recente tipo di corsi sono: *Master in Programmazione* della Curcio, *PC Programs* della De Agostini (in collaborazione con IBM) e *PC Subito* del Gruppo Editoriale Jackson, che proprio qualche settimana fa ha iniziato la sua seconda uscita in edicola a seguito del grande successo ottenuto con la prima (dietro l'opera c'è la mano inconfondibile di Enrico Colombini, di cui ospitiamo una intervista proprio in questo numero, e che curò anche l'edizione del corso *ABC* già citato, dieci anni fa).
Inoltre, riguardo a corsi dedicati ai singoli sistemi operativi (Windows e Unix) e ai singoli pacchetti software (Word, AutoCad, Corel Draw, Access, ecc.) la Jackson sta ri-pubblicando (per la terza volta) una serie di fascicoli con dischetto che raccolgono in poche uscite quindicinali un intero corso interattivo.

UTILIZZARE MEGABYTE DI IMMAGINI

D. *Ho acquistato una raccolta su CD-ROM di immagini GIF: ce ne sono centinaia, e ho trascorso un sacco di tempo a guardarle, riguardarle e mostrarle ai miei amici (non l'avessi mai fatto: me ne hanno già commissionato una cinquantina di dischetti... e gratis!).*

Ora però la cosa comincia a diventare noiosa, e mi secca aver speso quasi cinquantamila lire soltanto per guardare delle belle immagini (avrei potuto fare lo stesso andando al cinema o noleggiando qualche video, spendendo forse di meno). Avete qualche consiglio da darmi, o la mia domanda è troppo futile?

Gino Larocca, Monza

R. Caro Gino, niente è troppo futile o troppo serio per GigaByte, pervasa com'è da un purissimo spirito Zen. Scherzi a parte, abbiamo effettuato una seduta di brainstorming per risolvere il tuo problema, e ne sono venute fuori le seguenti soluzioni:

a) puoi convertire le immagini più interessanti in formato .BMP, e farne dei fondali per Windows. Qualsiasi utility del calibro di VPic, Image Alchemy o Graphic Workshop andrà bene, ma puoi utilizzare anche programmi di grafica come Paint Shop Pro oppure NeoPaint, o magari delle utility molto più semplici e persino ribassarti ad utilizzare il PaintBrush di Windows (che umiliazione). Se vuoi saperne qualcosa di più leggiti gli articoli e le recensioni dedicati alla grafica in questo e nei prossimi numeri;

b) puoi allenarti all'utilizzo di programmi che permettono l'elaborazione delle immagini, come quelli che abbiamo citato nella soluzione precedente, regolandone contrasto e luminosità, abbattendone i colori, applicandovi filtri (leggiti la recensione di Paint Shop Pro);

c) procurati un bel programma di 'jigsaw puzzle' e utilizza le immagini più idonee come rompicapo grafico. Ti consigliamo in proposito JPUZZLE v 1.1 della Sofia Systems, un ottimo programma di jigsaw puzzle per Windows 3.0 o 3.1, il quale ti permetterà di utilizzare qualsiasi immagine a 16 o 256 colori in formato bitmap, anche monocromatica,



dividendola in 4, 16, 36, 64 e 100 pezzi (più scelta con la versione registrata), muovendo i pezzi in modalità normale o in una modalità simile al 'gioco del 15' e cioè facendoli scorrere, ottenendo degli aiuti e funziona anche con 1 Mb di RAM e una VGA normale.

d) puoi creare una sórta di slideshow musicale col programma Musical Gif, oppure sovrapporre ad una immagine particolarmente piacevole l'onda sonora di Mod Player e utilizzare il PC per scaldare l'atmosfera di un party o di un incontro 'galante';

e) ultima, ma non meno interessante applicazione, è l'utilizzo di una o più immagini come salvaschermo: in proposito cerca il file SSCORP.ZIP (lo trovi anche nella raccolta Overload Trio recensita in questo numero) oppure BMPSAV.ZIP che funziona sotto Windows (e si trova anche in Night Owl 12).



TESTO 'IN MULTITASKING'

D. *Aiuto! Ho un problema ricorrente con tutti i programmi shareware di cui cerco di apprendere l'utilizzo: molto spesso i file .DOC che li accompagnano sono dei veri e propri manuali di molte pagine, e danno dei consigli 'passo passo'. Va benissimo per chi ha una stampante, basta prepararne una copia e leggerla mentre si utilizza il programma. Il guaio è che io la stampante non la possiedo, e vorrei appunto trovare il modo di poter leggere il file .DOC mentre utilizzo il programma relativo.*

So che ci sono dei programmi che permettono il multitasking sotto DOS, ma quelli che ho provato non riesco a farli funzionare. Sotto Windows, invece, ho spesso problemi di memoria o di incompatibilità.

C'è una soluzione?
Alberto Bovi - Cuneo

R. C'è SEMPRE una soluzione (anche se a volte bisogna ricorrere a quelle drastiche). Prima di tutto una tirata d'orecchi: non ci hai detto che configurazione hai, quali utility per il multitasking hai provato e che problemi ti hanno dato. Avremmo potuto provare a risolvere 'quel' problema.

Comunque c'è un modo più semplice per leggersi in santa pace un testo MENTRE si utilizza un programma: basta ricorere ad un TSR (Terminate and Stay Resident), cioè uno di quei programmi che rimangono sempre in memoria e possono quindi essere richiamati a video anche metre si stanno utilizzando altre applicazioni (incompatibilità permettendo).

Di TSR capaci di caricare in memoria un testo e visualizzarlo in lungo e in largo ce ne sono diversi, fra cui WATZPOP.ZIP o TXTREAD3.EXE (presenti anche in Night Owl 12) o il flessibilissimo e utilissimo PUFF307.ZIP (presente in Simtel 10).

Altrimenti puoi prendere il testo del .DOC e trasformalo direttamente in un TSR con una utility come T2C210.ZIP (TX2COM v 2.10), in modo che, lanciandolo prima di utilizzare il programma con cui vuoi fare pratica, lo potrai richiamare in qualsiasi momento premendo una combinazione di tasti (questo file lo trovi sul primo dei tre CD-ROM del Trio Overload, dove sono presenti anche molti TSR che cercano e visualizzano file di testo, i cosiddetti file-browser/viewer già descritti prima).

Non dire che non ti abbiamo accontentato. Ciao.

TWAIN PER TUTTI

D. *Cari amici di GigaByte, ho un problema da sottoporvi, ma attenti che neanche il mio rivenditore è riuscito a venirne a capo.*

Dunque, qualche tempo fa ho acquistato uno splendido scanner a colori EPSON GT 6000, che aveva in dotazione il suo software grafico.

Già dal primo momento ho avuto dei problemi, perché il software non poteva essere installato in Windows 3.1.

Ho dovuto così installare sul mio PC anche Windows 3.0, soltanto per far funzionare il software dello scanner.

Ora ho comprato Corel Draw 4 su CD-ROM, e ho letto sul manuale che da Corel Photo Paint potrei anche effettuare direttamente delle scansioni, senza utilizzare il software dello scanner.

E' vero? Sarebbe una cosa favolosa, ma il mio rivenditore ha detto che lo scanner che ho acquistato è troppo vecchio e non funziona con il sistema Twain.

Lui mi consiglia di comprarne uno nuovo, ma a parte il fatto che non avrei abbastanza soldi per l'upgrade, sarebbe un peccato buttare via una periferica acquistata meno di un anno fa.

Vi prego, ditemi che posso risolvere questo gigantesco problema. Grazie.
Domenico Di Ruocco - Massicelle (Sa)

R. Domenico, non disperare! Abbiamo spulciato fra i driver di CICA for Windows e siamo riusciti così a individuare una serie di moduli Twain per gli scanner della serie Epson GT.

Certo, finché non farai un test su questi driver aggiornati non potremo dire se la cosa è valida o meno, ma ti possiamo dare buone speranze.

Non ti resta che procurarti il CD-ROM, oppure — se non hai il lettore — chiedere il favore al tuo amico: cinquantamila lire sono sempre meno del prezzo di uno scanner nuovo, non trovi?

Ok, ok. Non ve la prendete. Abbiamo rispolverato il vecchio trucco delle lettere 'finte', ma a fin di bene. E' stato più che altro per darvi un'idea di cosa potrebbe essere la G-Mail. Questo naturalmente dipende da voi, ma tenete presente che le tre lettere appena lette si ispirano ad avvenimenti reali in cui sono stati coinvolti alcuni nostri redattori. Niente di più probabile, quindi, che ne arrivino di simili da parte di molti lettori. Insomma, avete capito: scrivete, scrivete e scrivete. E partecipate anche alle altre rubriche del Feed-Back, mi raccomando! Ciao.

FEEDBACK

WE WANT YOU!



Non dimenticate che GigaByte ha uno spazio tutto per voi: FeedBack.

Magnetic Dream aspetta i vostri 'sogni nel dischetto';
La copertina di GigaByte aspetta qualche capolavoro di computer graphics;
lo spazio della Posta aspetta le vostre opinioni e i vostri giudizi;
l'area file di GigaByte su Pegaso aspetta i file con le vostre opere shareware, freeware e public domain;
lo spazio degli annunci aspetta le vostre proposte di acquisto, vendita, scambio e contatti;
INSOMMA: fatevi sentire! Questa è la VOSTRA rivista, e sappiamo che lì fuori ci sono dei veri 'smart user'!

Le aziende che hanno fornito materiale per questo numero:

LOGIC - Strada Statale dei Giovi, 34 - 200030 Bovisio Masciago (Milano) - Tel. 0362 - 55.87.09 - Fax 0362-55.94.15
(Computer Works vers. CD-ROM L.89.000 = IVA 13% - vers. floppy L. 99.000 = IVA 19%)

IDC - CD World - Via Cilea, 112 - 80127 NAPOLI - Tel. e Fax 081-5799151
(tutti i CD-ROM di shareware, Gif Galaxy)

Libreria Internazionale Ulrico Hoepli - Via Hoepli, 5 - 20121 MILANO - Tel. 02-86487246
(molti i libri in lingua inglese e in particolare quelli della Sybex)

Systems Comunicazioni - Via Olanda, 6 - 20083 Vigano di Gaggiano (Milano) - Tel. 02-90841814 - Fax 02-90841682
(i dimostrativi dei giochi Epic Megagames e Apogee, NeoBook 2.0 L. 199.000 IVA inclusa)

Make Computer Italia - Via del Padule, 9 - 50012 Bagno a Ripoli (Firenze) - Tel. 055-6510000/1 - Fax 055-6510001
(i modem esterni e interni per le prove di 'on line' su Internet, MC-link, Software Creation BBS e Pegaso)
Segerteria MC-link - Techimedia - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 ROMA - Tel. 06-41802452 - Fax 06-4512524 - Modem 06-4180440
(il collegamento a Internet)

NEXT

Non perdete il prossimo numero di GigaByte.
Stiamo preparando per voi:

SPECIALE PROGRAMMAZIONE
SPECIALE MUSICA & SUONO
RECENSIONI DEI NUOVI GIOCHI SHAREWARE
SPECIALE 'CATTURA SCHERMO'
DOSSIER: INTERNET SENZA TELEFONO
GAME BUILDER: CREARE VIDEOGAME SENZA PROGRAMMARE
NUOVI CD-ROM SHAREWARE

... e tutto quello che riusciremo a far entrare nelle 100 pagine della rivista. Promesso!